EDITORA MICELLI

PLAYERS

número dois
dez 95
R$ 4,50

Videogame e o resto
Jogos em CD-ROM Realidade Virtual

SATURN SNES MEGA DRIVE
SEGA CD NEO GEO PLAYSTATION
MÚSICA
DICAS
COMPORTAMENTO

Game Back
Atari 2600

GAMES QUE SÃO UM HORROR

11th Hour
Corpse Killer
Phantasmagoria
Shivers e outros

Você pode S
do prédio, C
bairro até. N
ser O melh
do Brasil.

1 Olimpíada Nacion

ser o melhor
da rua, do
Mas quero ver
nor

MARÇO
96

GINÁSIO DO IBIRAPUERA

nal de Video Game

EARTHWORM JIM 14

ZERO DIVIDE 31

ASTAL 16

GUNDAM 32

RACE DRIVIN' X DAYTONA USA 18

ALIEN LEGACY 34

PRIMAL RAGE 20

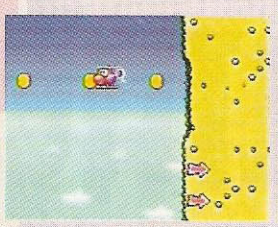
PHANTASMAGORIA 36

ROAD RUNNER 22

MECH WARRIOR II 38

SPEEDY GONZALEZ 23

DOUBLE DRAGON 40


YOSHI'S ISLAND 30

ATARI 2600 ÚLTIMA

PLAYERS

Dez95

2

Pág. 6. Cartas

Pág. 8. Os Portáteis

Pág. 12. Voodoo Lounge

Pág. 42. Shamen

Pág. 44. Realidade Virtual

Pág. 46. Mod

Pág. 48. Dicas: 3DO e Playstation

Sangue, Tripas e Passwords

E aí pessoal? Treinando furiosamente para a Olímpiada? ... O quê? Ainda não ouviu falar sobre a I Olímpiada Nacional de Videogames que vai rolar nos dias 16 e 17 de março no Ginásio do Ibirapuera, aqui em São Paulo? Onde você se escondeu durante o último mês? Em Marte? Ou ficou trancado no quarto tentando vencer o Eyedol do Killer Instinct? Não, não responda agora, apenas pule para a página 7 (bem ao lado da nossa recém inaugurada seção de cartas) e inscreva-se imediatamente. Mudando de assunto. Você deve estar se perguntando porque essa edição está cheia de monstros, violência, sangue e outros horrores. Não é só porque esse tema faz parte da cultura adolescente, dos quadrinhos aos filmes Z. Nossa verdadeira motivação foi o número assustador (talvez tanto quanto esse trocadilho) de CD-ROMs de horror lançados recentemente, com destaque para Phantasmagoria, o recordista de vendas do gênero. Parece que o horror digital está mesmo na moda. Neste número inauguramos também a coluna Virtualidade, onde Luli Radfaher, especialista em Realidade Virtual e ciclista nas horas vagas, vai explicar tudo sobre essa nova tecnologia e suas aplicações, inclusive colocando seu próprio endereço na rede à disposição dos leitores. Na coluna GameBack, nosso incansável J. Best fala tudo sobre o velho Atari 2600 e seus saudosos cartuchos que marcaram toda uma geração. Feliz 96 para todos, boa leitura, e até o número três!

Capa

Nem nós acreditávamos que existissem tantos games de horror em CD-ROM. São seis páginas de calafrios digitais!

CARTAS

Tele-jogo

Eu lhes informo que possuo um tele-jogo da marca Philco Ford, do ano de 1977. Esse tele-jogo tem os seguintes jogos: "Futebol", "Tênis" e "Paredão", nas versões jogo e treino. Gostei da primeira edição da revista e continuarei comprando.

- Muito bem!
- Apoiado!

Pedro Menezes
São Paulo - SP

Caro Pedro:
Devo confessar que eu não lembrava desse detalhe: futebol no Tele-jogo Philco. Da próxima vez que falarmos em Pong e Tele-jogo, vamos pedir a sua ajuda.

Bem mais que dois neurônios

Meu nome é David, tenho 16 anos e sou fanático por video games (gamemaníaco, profissional da diversão eletrônica, integrante da clase do "gametarado"), freqüentador assíduo de fliperamas e locadoras de games em geral.
Quero parabenizá-los pelo novo jeito de nos tratar, não como se os gamemaníacos só tivessem dois neurônios (um pra jogar e outro pra babar), mas sim como pessoais normais. Vocês usam uma idéia nova: dão uma opinião direta sobre os jogos, dando os pontos positivos e negativos, o que é bom e ruim nos jogos e nos consoles.
Gostei de todas as matérias, em especial sobe o Sega Saturn, os jogos de PC, Tekken e Fatal Fury III. Muito mais especial ainda, gostei de Game Back, porque foi um "presente dos Deuses do Olimpo" - eu iria precisar de algo sobre a história do video game para um trabalho escolar em vídeo sobre o assunto. Queria pedir humildemente mais informações sobre o "templo" St. Louis Coin-Up and Video Game Museum (que nome grande!) Missouri, e a ficha técnica do Pong e do Atari 2600.
Sobre jogos antigo, eu tenho clássicos do Atari, como Enduro, Pac Man, Star Wars, Missile Command e alguns outros. Vocês também podiam dar umas dicas a mais sobre arcades, principalmente Marvel Super Heroes da Capcom.

David Rodrigo Matheus
Presidente Prudente - SP

Justamente, David! Você pegou o espírito da coisa: não é preciso falar de uma maneira debilóide sobre games, muito pelo contrário. Games são legais, quem gosta de games são pessoas normais, mas por algum misterioso motivo se continua usando uma linguagem infantil tati-bi-tati para falar sobre o assunto. Chega. Felizmente, a nossa idéia está chegando às pessoas certas.
Esse museu que aparece em Game Back é um lugar que um gamemaníaco teve a paciência de visitar, fotografar e colocar as imagens na Internet. O endereço na rede é http://sharkie.psych.indiana.edu/rynersw/vids/coinop/list.html. Não conseguimos ficha técnica nem do Pong nem do Atari 2600 - aliás, foi muito engraçado descobrir que muita gente ainda joga Atari, por isso ele nem é considerado uma "relíquia".
E aqui fica a primeira máxima de Players:
"A revista que tratar seu leitor como imbecil terá um imbecil como leitor"

Mano a Mano

Amigos da Players, me amarrei na primeira edição desta desconcertante revista, ela é o máximo. Através dela obtive muitas informações, curti pra cacete, há muitos games "animais", tanto em cartuchos quanto em CD-ROM, é a melhor, vocês estão de parabéns.
Tenho um SNES e me amarro em games de luta "mano a mano", (...)

— Niki?
— Hã...
— Que que é "mano a mano"?
— É quando você sai na porrada com um cara só em cada tela.

(...) também curto carnificina, violência, tipo MK e Shaq Fu — são os meus preferidos, entre outros, é claro. Gostaria que você publicassem mais sobre games nesse estilo para SNES. Me amarrei no Killer Instinct.
Como já deu pra perceber, sou vidrado em games violentos, agressivos. Acho que Street Fighter é imortal e foi a partir dele que me apaixonei por outros games do estilo pancadaria, como Samurai Shodown e World Heroes. Gostaria de ser informado sobre games do estilo para o SNES, sei que nas próximas edições não serei desapontado, afinal vocês falam minha língua.

— Minha língua?
— É, português...

Em meio a tantos games exuberantes, vocês estão de parabéns em publicá-los, isso prova sua hegemonia perante as demias revistas, porque a Players é mais que uma revista de games, é uma fonte de inspiração fabulosa.

— Olha só: "Fonte de inspiração fabulosa".
— Agora o cara foi fundo!

Um último favor, na "carta resposta", digam-me se na versão para o SNES os games Fatal Fury e Double Dragon são disputados em ringues no "mano a mano", pois sou vidrado em games do estilo. Tô ligadão na resposta.

Alessando Rogério dos Santos
Santa Bárbara d'Oeste - SP

Muito legal a sua carta, Alessandro, ficamos muito felizes que você esteja gostando do nosso jeito de falar de games. Quanto a Fatal Fury e Double Dragon para SNES, eles possuem os modos 1 player (você contra a máquina) e 2 players (você contra um perdedor qualquer), mas a disputa não é realizada em ringues, de onde o lutador pode cair, como nos games em 3D. Continue escrevendo e lendo (Players, é claro!).

Envie suas dúvidas, sugestões, críticas e comentários para
Revista Players
Rua Áurea 93 - Vila Mariana
CEP 04015-070 - São Paulo - SP
ou
E-mail: **Players@amcham.com.br**

— Que o J. Best terá prazer em responder.
— Eu!?!

Visite nossa home-page
http://www.amcham.com.br/players

I Olimpíada Nacional de Video Game

Como se inscrever:

1. Preencha o cupom abaixo com seus dados pessoais e assinale a plataforma em que pretende competir. Você poderá escolher apenas uma das três opções por cupom. Não serão consideradas válidas as inscrições feitas em qualquer tipo de cópia do cupom, valendo apenas os originais, recortados da revista.

2. Escreva a marca do seu console ou computador.

3. Escreva o nome dos games que você gostaria de jogar na I Olímpiada Nacional de Video Game, no mínimo um e no máximo três títulos.

4. Envie o cupom para:

I Olímpiada Nacional de Videogames
Rua Áurea, 93 - Vila Mariana
CEP 04015-070
São Paulo - SP

A inscrição é gratuita. A relação dos participantes inscritos e o regulamento oficial serão publicados no próximo número

I Olimpíada Nacional de Video Game

CUPOM DE INSCRIÇÃO

NOME COMPLETO Phillipe Gurgel Ramos NASC. 21 / 8 / 80

RUA Desembargador Palma Pinheiro Franco BAIRRO Socorro

CIDADE Mogi das Cruzes CEP 08790-010 ESTADO SP

TELEFONE PARA CONTATO

(X) CONSOLE ( ) PC ( ) MAC

MARCA Super Nintendo

GAME(S) Super Street Fighter II

Os pequenos jogos portáteis deixam o tamanho de lado e investem alto na emoção

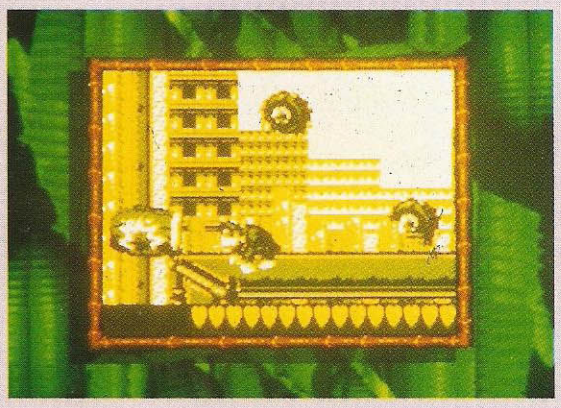
O caçula da família

Você chega no banco olha para a fila e percebe que vai permanecer ali pelo menos meia hora. Aí lembra daquele trânsito que vai pegar na saída da aula, completamente parado! Certamente vai mais uma hora pela frente. Enfim, um verdadeiro desânimo ameaça tomar conta do seu dia quando de repente, você lembra que nem tudo está perdido, afinal você tem um game portátil! Os pequenos Game Boy e Game Gear, que necessitam de cartucho para "rodar", como num console comum, porém de forma compacta, não fugiram à tradição e trazem muitas novidades em aventuras com tamanho inteligente para o fim de ano. A Tec Toy, produtora do Game Gear, por exemplo, aposta nos games de ação e muita, muita porrada. É o caso do Chicago Sindicate, aqui o objetivo do jogador está em voltar para a cidade e detonar todos os "companheiros" que o traíram. Outro lançamento é o VR Troopers, baseado no seriado de TV de mesmo nome que associa a velha fórmula japonesa de luta marcial contra monstros de outros mundos com a realidade virtual. Mais um game sobre seriado já à disposição para ser conferido é o Power Rangers, que recentemente também foi alvo de filme no cinema devido ao seu sucesso. A grande maioria dos cartuchos sai em torno de R$ 42,99.

Já a Nintendo, investe na nova versão Street Fighter II para o Game Boy instigando o jogador a dar golpes fatais com mais fases de desafio e, acredite se quiser, mais nervoso que antes. Agora imagine uma luta sanguinária entre dinossauros. Dispensando apresentações, o Primal Rage conta com versão também para o portátil, possibilitando golpes fantásticos, muito bem produzidos na telinha. Killer Instinct, outro que também renovou na versão, oferece ao jogador os mesmos golpes sanguinários do Super Nes e com certeza a mesma qualidade. Como você pode ver as pequenas telinhas podem fazer das filas ou do trânsito um bom passatempo.

Além da portabilidade e de jogos consagrados no console, os caçulas da família oferecem outras coisas interessantes. O Game Boy por exemplo pode vir com adaptador próprio para usar os mesmos cartuchos do joguinho no console da TV. O Game Gear por sua vez conta também com alguns acessórios opcionais que permitem uma série de possibilidades ao jogador, como aumentar a tela em até 4 polegadas. Animal? Não, apenas tecnologia de "tamanho".

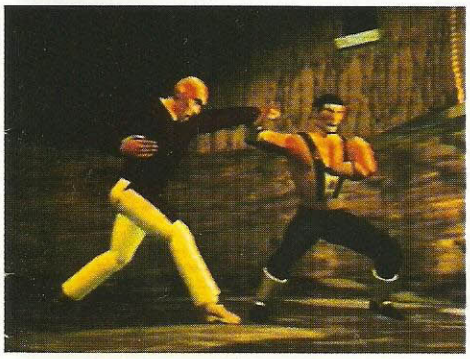
Maria Eugênia Sá

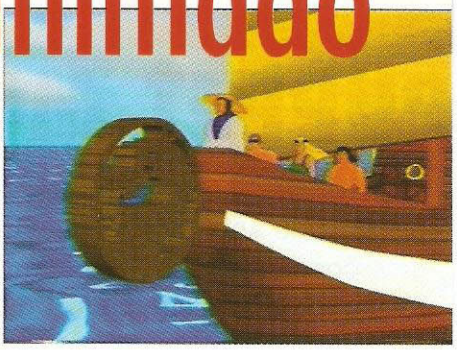


mortal kombat em desenho animado

Compre o cartucho, o CD-ROM, a camiseta e... o vídeo. A Top Tape acaba de lançar um desenho animado com os personagens de Mortal Kombat. Ele não será exibido nos cinemas, mas estará disponível em vídeo, nas locadoras, a partir de 4 de dezembro. A fita tem quarenta minutos, é legendada em português e quem alugar vai ganhar um adesivo com seu personagem preferido.

"Mortal Kombat Animação" é uma estranha mistura de pontos fortes e fracos: ao mesmo tempo que traz animações tridimensionais muito boas, impressionantes mesmo, vem com desenhos de qualidade muito baixa — freqüentemente os personagens falam e movem-se como autômatos e o uso freqüente de recursos de computação gráfica não é suficiente para dissimular esses defeitos. Este primeiro episódio conta como Shang Tsung conquistou o poder do milenar torneio Mortal Kombat e como Goro, o gigante de quatro braços, tornou-se o príncipe de Outworld.





A animação foi criada graças a uma associação entre New Line Cinema, produtora de *Tartarugas Ninja* e *Debi & Lóide*, e do produtor Larry Kasanoff, que fez *True Lies* e *Exterminador do Futuro* com o grandalhão Arnold Schvocêsabeoresto. Efeitos especiais por conta das empresas R. Greenberg (*Duro de Matar*), Alison Savitch (*Drácula* e *O Sombra*) e Steve Wright (*Top Gang*).

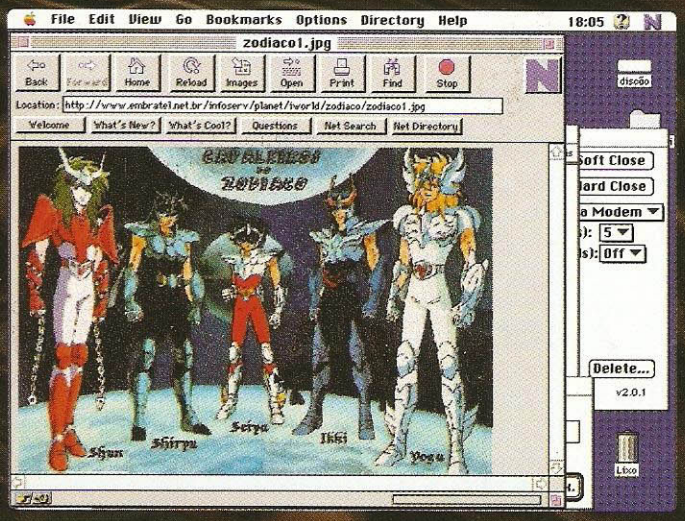
Cavaleiros ganham Home Page

Os Cavaleiros do Zodíaco, um dos desenhos de animação japonesa de maior sucesso atualmente, acaba de ganhar um endereço eletrônico no Brasil.

Agora qualquer pessoa com acesso à Internet e um navegador WWW (World Wide Web, que é a parte da Internet com gráficos e imagens) pode ler na rede informações sobre os personagens, baixar imagens de Seiya, Shun, Ikky, Hyoga e Shiryu ou ainda visitar dezenas de outros serviços de informação sobre animação japonesa. Desenvolvida pelo jornalista Sérgio Charlab para atender a um desejo de seu filho que não tinha informações em português sobre o desenho, a Home Page é bastante simples e fácil de ser acessada pelo endereço http//www.embratel.net.br/infoserv/planet/iword/zodiaco.html.

Ao todo, além dos serviços de trocas de mensagens, estão disponíveis 11 sites (outras Homes Pages) espalhados pelo mundo. É só clicar sobre um dos nomes dos sites em azul que o próprio software procura o endereço na rede e faz a conexão.

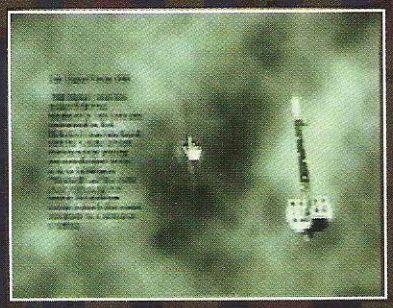
Criados pelo artista japonês Masami Kurumada, os *Cavaleiros do Zodíaco* surgiram em 1986, com o nome original de *Saint Seiya*. Fazem parte da cultura Anime - desenhos criados no Japão.

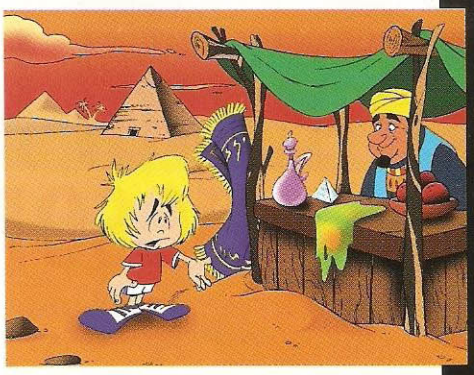


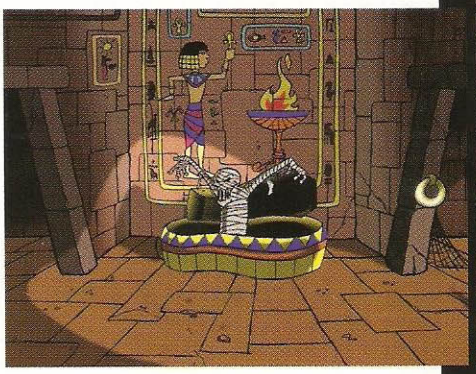
PUPPET MOTEL

Há dez anos a artista novaiorquina Laurie Anderson já investia pesado no conceito de arte multimídia com um espetáculo chamado United States I-IV (referência aos quatro fusos horários diferentes do território norte-americano) com mais de oito horas de duração, preenchidas com músicas performances e vídeos. A fama veio a partir do sucesso da canção minimalista "Big Science" e de seus trabalhos posteriores com colaboradores do calibre de Peter Gabriel (que dispensa apresentações) e do escritor William Burroughs. Agora Laurie condensa a experiência de mais de uma década em um CD-ROM chamado Puppet Motel, lançado juntamente com a turnê "Never Bible Tour".

No motel de Laurie Anderson a ação (que pode ser tanto um vídeo, uma série de desenhos estranhos ou uma música) e se esconde em pontos improváveis, que você só descobre pela mudança no desenho do cursor. A artista confessa que nunca teve muito espírito competitivo e por isso mesmo evitou que Puppet Motel parecesse com um game, mesmo assim os players menos radicais vão encontrar muitos pontos de interesse nesse curioso trabalho artístico. Puppet Motel foi lançado nos Estados Unidos pela Voyager e mesmo sem previsão de lançamento no Brasil, já pode ser encontrado em algumas importadoras.







CD-ROM BRASILEIRO VAI LEVAR JOGADOR PARA EGITO E ROMA

A Canal 8 Multimedia, que acabou de colocar no mercado o CD-ROM de ensino de inglês Puff e Seus Amigos, agora também está investindo na área de jogos. O primeiro produto nessa linha, a ser lançado no final de fevereiro, será um adventure que associa conceitos históricos com diversão garantida. Ainda sem título definido (provavelmente o nome será Gustavinho na História) o CD-ROM iniciará uma série de aventuras do garoto por vários períodos importantes da história humana.

No primeiro volume, Gustavinho acerta uma bolada na cabeça de um velhinho que o chama de sem-educação. Diante da resposta de que ele é uma múmia, o velhinho (na verdade um mago disfarçado) envia o garoto para o antigo Egito para ver múmias de verdade. A partir daí Gustavinho tem que pegar vários objetos, conversar com outros personagens e responder acertadamente uma série de perguntas para sair do Egito e ir para a Roma antiga. Além das tradicionais ferramentas de mão para pegar, lente para ver e boca para falar, o jogo traz um botão que aciona "o professor". É ele quem fala sobre a história e dá dicas importantes para vencer o jogo. O pessoal da Canal 8 ainda não decidiu como o jogo vai acabar, mas adiantam que Gustavinho não vai voltar para casa tão cedo e que ele ainda tem muitos outros períodos históricos para visitar.

Com fase de produção já bastante adiantada, um dos principais focos de atenção do CD-ROM é a qualidade das ilustrações e animações. Para isso a Canal 8 contratou três dos cinco profissionais da extinta HGN, que fazia no Brasil as animações do seriado Aladim da Disney. Outra vantagem meio óbvia é a língua portuguesa. Apesar da recente invasão de jogos traduzidos ou legendados, nada melhor do que um jogo originariamente brasileiro.

THE Best play Here

Nintendo

PLAYTRONIC

GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.

COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTES BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL; ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS; SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO; ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL; DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

LIGUE PARA O GALPÃO **(0800) 12.6222**

E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

Xtra

MÚSICA VIA INTERNET

Você continua comprando um disco inteiro só por causa de uma ou duas músicas? E ainda por cima acha um saco ter que sair de casa e enfrentar filas na lojas? Então a Internet já tem a solução ideal para você, a CDJ (Cerberus Digital Jukebox)! Lançada no início do mês na RioCult, feira de cultura do Rio de Janeiro, a CDJ é um novo sistema de distribuição musical onde o consumidor pode baixar trechos de 20 segundos de quantas músicas quiser, escolher as de seu interesse, pagar com cartão de crédito e receber as músicas direto no winchester do micro.

Desenvolvida em 1994 pela empresa inglesa Cerberus Sound & Vision, a CDJ foi criada principalmente para difundir música underground londrina. Mas com o sucesso do sistema, logo outros artistas procuraram a empresa para disponibilizar também suas criações. Hoje o repertório já está em mais de 65 mil músicas com estilos que vão de Death Metal até a London Symphony Orquestra, passando por Frank Sinatra e David Bowie. Frank Zappa, Funkadelic, Curtis Mayfield e Célia Cruz também estão nessa, e com a entrada da empresa no Brasil, outros artistas nacionais devem entrar rapidamente no repertório.

Para poder comprar na CDJ, você precisa estar cadastrado no CerCure, um sistema próprio que recebe seu número de cartão de crédito e lhe dá uma senha para acesso. Aí é só baixar 20 segundos de cada música gratuitamente para escolher as de sua preferência e baixar o arquivo full. Depois a própria empresa lhe fornece um software para descomprimir e tocar as músicas no micro com qualidade de CD. A quantidade mínima de compra é o equivalente hoje a R$ 15,00. O preço médio de cada música é de R$ 1,00. O endereço da Home-Page da CDJ é http://cdj.cerbernet.co.uk/cdj/cdj.htm.

FUTURO INCERTO PARA O 3DO - As softwarehouses estão alegando que não vale mais a pena desenvolver novos games para esse formato. Recentemente a Eletronic Arts, que produziu entre outras pérolas a melhor versão de Road Rash do mercado e Total Eclipse (veja a seção Dicas desta edição), anunciou que devido a uma queda de mais de 96% nos lucros durante o período em que produziram softwares para o console, estão encerrando as atividades nesse setor. Para piorar essa situação, a Toshiba decidiu interromper a fabricação do seu clone de 3DO, o que deixou os desenvolvedores de games ainda mais preocupados. Será que a Panasonic tem um plano de emergência para essa situação? Vamos torcer para que sim, essa máquina merece continuar no mercado.

• • •

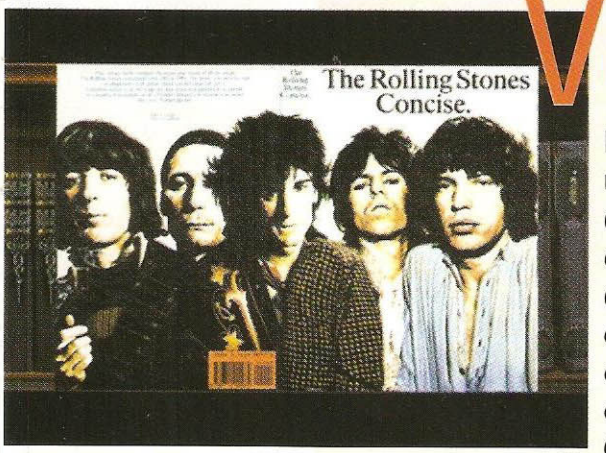
O RENASCIMENTO DO AMIGA - E por falar em Eletronic Arts, eles não demoraram muito para encontrar outros fregueses para seus games. Com o renascimento dos computadores Amiga (o novo modelo A4000 T acaba de chegar às lojas), que estão sendo fabricados agora pela empresa alemã Escom, os velhos parceiros se reencontraram, já que nas suas origens a EA produzia exclusivamente games para essa plataforma, com destaque para os de futebol, como o Player Manager 2. No Brasil, a PCI já avisou que também vai voltar a lançar essas máquinas, ainda neste mês de Dezembro. Nas próximas edições estaremos falando mais sobre games para Amiga e para o console CD-32, que (pouca gente sabe) foi o primeiro de 32 bits do mercado.

MEGANET

"Todo mundo quer acessar a Internet, mas nem todo mundo está disposto a comprar um computador para fazer isso" — baseados nesta surpreendente constatação o pessoal da Tec Toy está lançando o Mega Net, um cartucho especial para o Mega Drive, que permite um acesso, ainda que limitado à Internet. O usuário não chega a navegar pelos endereços da rede, mas pode enviar e receber mensagens aos e-mail da Internet. Para incrementar o produto, a Tec Toy criou uma pequena rede onde podem ser acessadas quatro opções com notícias sobre a Internet e a Tec Toy. Os usuários do Mega Net poderão se comunicar pela opção Mail, para trocarem dicas, informações sobre novos lançamentos ou formarem times para disputar as nossas olímpiadas de videogame.

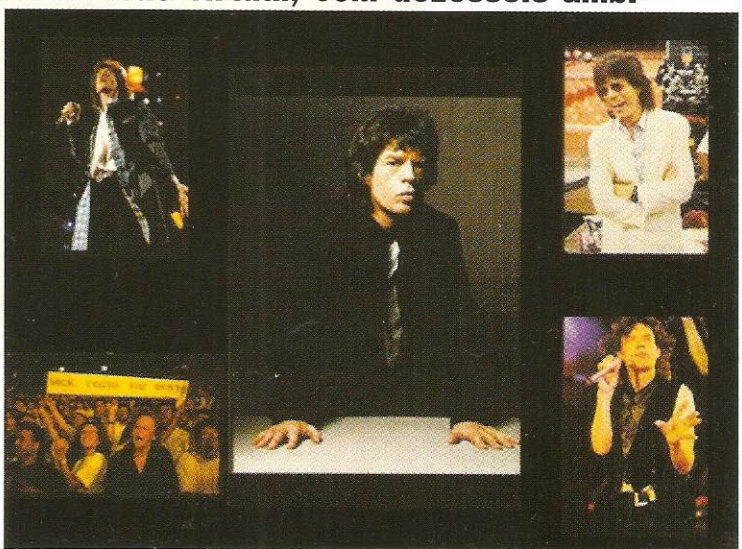
O cartucho está custando R$79,99, com ele você ganha dois meses de uso gratuito e a partir do terceiro mês passa a pagar uma mensalidade de R$5,00 para 30 ligações ou R$9,00 para um acesso ilimitado.

RollingStones VoodooLounge



Mega-Bandas como os Rolling Stones sempre tiveram uma orientação multimídia. A música pode ser a atividade principal do grupo, mas está longe de ser sua única preocupação. Eles também têm que pensar nos vídeos promocionais, na arte das capas dos CDs e dos cartazes da turnê, no visual de palco, efeitos especiais e todos esses detalhes que os obrigam a viajar com equipes com dezenas de integrantes.

Quando Mick Jagger navegou pela primeira vez pelo CD-Rom "Freak Show" da banda conceitual The Residents (considerado um dos melhores títulos no gênero pela revista americana Wired, mas que apesar disso teve um retumbante fracasso de vendas no Brasil, onde foi distribuído pela Brasoft) teve a inspiração para o projeto, que na verdade lembra mais o CD-Rom Prince Interactive, daquele artista que não tem mais nome. Você passeia por uma mansão virtual, com dezesseis ambientes criados em 3D (Mick Jagger também deve ter gostado muito do Phantasmagoria), onde os Stones podem ser encontrados em diversas situações. Além disso o CD traz imagens da turnê Voodoo Lounge, inclusive com trechos gravados durante os shows no Brasil, e também clipes antigos das principais influências da banda, como o Muddy Waters, Buddy Guy e Howlin'Wolf. O preço sugerido pela Brasoft é de R$ 85,00.



anos — veja a resenha de Super Mario World 2 - Yoshi's Island na página 30 desta edição) que inspiraram a criação de vários personagens similares em uma série de cartuchos posteriores, nunca foram carismáticos suficientes para conquistar o público mais adulto.

Os anos 90 marcaram não apenas a evolução tecnológica dos videogames, mas principalmente uma verdadeira revolução temática. O porco espinho Sonic e o encanador Mario (que já está fazendo dez

Jim é diferente. É impossível não rir de uma minhoca presa em um traje de super-herói espacial e de vilões tão absurdos como o Doutor Duodeno, um órgão interno de um alienígena, ou do professor Cabeça de Macaco, que divide o espaço

EARTHWORM JIM

Com toda a sua qualidade gráfica e humor, o game ainda mantém a dificuldade nas alturas, e em fases como Buttvile, só mesmo apelando para um treinamento sem compromisso no "Cheat Mode", onde você conta com invulnerabilidade absoluta mas não consegue acabar o jogo, sempre voltando para o início da fase ao terminá-la. Acesse a tela de configuração apertando A+B, C, C, A, A, B, B, B+C. Lá você também poderá selecionar as fases e até mesmo em que parte da fase você quer começar, ligando o Mapview.

físico de seu cérebro com um chipanzé.

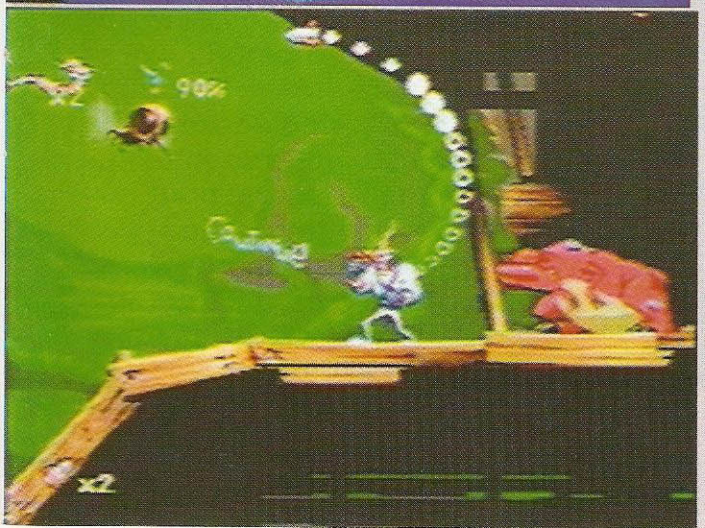
O game foi lançado originalmente para o Super Nintendo em 1994. Em pouco mais de um ano, o seu sucesso foi tanto, que Jim já está estrelando sua própria série de desenhos animados. Também já está sendo convertido para o universo mais "adulto" do CD ROM e logo, logo deve estar chegando no seu PC. Em novembro deste ano foi lançada também uma continuação bem fiel ao original, igualmente carregada de humor nonsense e situações bizarras.

Earthworm Jim 2 ainda não tem previsão de lançamento no Brasil, mas essa nova versão para Sega CD também traz algumas

novidades. A principal é uma fase extra dentro da Nova Cidade do Ferro Velho, entre o sub-chefe feito de pneus e latas de lixo e Chuck, o bronco que fica arrotando peixes em Jim. Nosso herói atravessa essa fase intermediária sem uniforme, o que aumenta bem o grau de dificuldade — o único botão operante é o pulo. No final do jogo você vai cair de volta no ferro-velho e encontrará o novo vilão do game, O Grande Bruto, um monstro cor-de-rosa que pretende tranformar a minhoca no seu almoço.

Esse é verdadeiramente o melhor game que passou pelo *Raio-X* desta edição. Os gráficos são de um colorido estupefaciente, as fases não se assemelham nem no tipo de desafio nem no visual, a jogabilidade é perfeita, e a música foi feita para dar um tom descritivo a cada estágio fases. Assim, no Inferno, você vai ouvir desde trechos da Sinfonia Fantástica de Hector Berlioz até uma "musiquinha de elevador" recheada de lamúrios e gritos de dor dos condenados - simplesmente hilário.

Douglas TenNapel, idealizador do personagem, abandonou a software house Shiny Entertainment para fundar sua própria companhia, a Neverhood. Os direitos do videogame Earthworm Jim continuam com a Shiny, mas Douglas levou toda a equipe do departamento de animação da empresa com ele, o que assegura desde já a qualidade gráfica dos primeiros games da Neverhood. Enquanto eles não chegam, Earthworm Jim para Sega CD ainda é a melhor opção no gênero.



Niki Dixon

Astal é um game de aventura que conta a estória da criação do mundo de maneira um pouco diferente. A criadora (e não o criador) do universo, depois de criar a terra, o céu e o mar, cria dois seres humanos em forma de jóias. A jóia vermelha é um homem chamado Astal e a jóia verde é uma mulher chamada Lira. Depois disso a criadora dorme, enquanto o vilão Charada aprisiona Lira no fundo do mar.
Para libertar sua companheira, Astal quebra a bolha onde ela está, fazendo o oceano desaparecer. Ao acordar, a criadora vê o que Astal fez e o bane do "paraíso", antes porém, ele recebe uma jóia de Lira. Charada é tranformado em pedra e enquanto a criadora volta a dormir, Astal terá de vencer todos os obstáculos para encontrar e libertar Lira.
O jogo completo tem nove fases mais sete lutas individuais com monstros, sendo que a final é com o Charada. Apesar de longo,

ASTAL

depois que o jogador pegar os macetes para passar pelas fases e pelos monstros, o jogo completo demora cerca de uma hora. Depois da nona fase vêm em seguida as duas lutas mais difíceis do jogo. A primeira é contra o irmão gêmeo maligno de Astal, criado por Charada. Quando você conseguir derrotá-lo, lutará contra o próprio Charada, que antes mata sua criação por ter sido derrotada. Astal é um CD interessante, com um ótimo visual e uma trilha muito bonita. A única observação mais crítica que pode ser feita é para os gritos de Astal durante a partida, um tanto quanto irritantes.

O controle do jogo é bom mas as vezes um pouco demorado, o que pode causar perda de vidas ou de energia.
Das fases, a mais complicada para se passar é a quarta, The River of Dreams. Ela tem muitos obstáculos e o pássaro é fundamental para atravessá-la, seja destruindo obstáculos, seja trazendo energia. Outra fase complicada é a The Volcanic Valley.

Depois de vencer dragões de fogo que soltam labaredas, é preciso passar por um trecho onde um vulcão lança pedras. A dica é que no meio do caminho existe uma pedra grande que deve ser colocada sobre a cabeça, protegendo Astal das pedras vulcânicas.
Apesar da dificuldade muito grande de se passar pelo Charada, Astal deve agradar aqueles que curtem um jogo de aventura. E o desafio de libertar Lira será motivo para se jogar por muito tempo este CD.
A única observação contra esse título é o fato de ter apenas um *continue*. Muitas vezes, se chega na última fase apenas com uma ou duas vidas, o que não é suficiente para se treinar e vencer. Poderia ter pelo menos um *continue* a mais.
Outro detalhe que está faltando é a possibilidade de se começar a jogar da fase onde se morreu, com um password. Esse ponto é compensado pela rapidez com que se chega nas fases finais, depois que se praticou por um bom tempo.

Francisco Reis

Para superar os obstáculos, Astal conta com a ajuda de um pássaro que pode ser manipulado por um segundo jogador, a desvantagem é que se ele vier a morrer, Astal também morre.

O que você acha mais animal: dar um looping com um carro esporte ou um 360 graus com um Stock Car? Essa é uma das escolhas que você terá que fazer ao optar pelos jogos de corrida que foram trazidos dos fliperamas para os CDs do Sega Saturn.

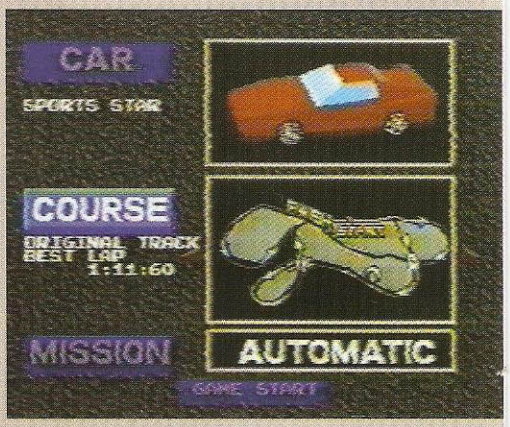
Trata-se do Race Drivin e do Daytona USA. O primeiro, desenvolvido pela Time Warner para o Sega japonês (o que requer adaptador para o Sega nacional), é uma cópia perfeita do que se tem nos fliperamas. Uma cópia aprimorada, visto que no Sega, além do modo Arcade, existe o Real Mode.

São os mesmos circuitos, porém com paisagens bem cuidadas. No Real Mode a dificuldade é aumentada com o tráfico de veículos no sentido contrário. Por outro lado, as cercas e árvores que margeiam as pistas não permitem que o carro saia delas, como no modo Arcade.

Ao todo são três circuitos com dificuldades variadas. O mais simples é o Autocross.

Depois passa pela pista Original, que oferece duas opções de percurso, um maior e outro menor. No maior já surge a primeira dificuldade que é uma ponte interrompida, obrigando o carro a saltar. Caso salte com velocidade abaixo do limite, o carro não consegue completar o pulo. Se a velocidade for maior, ele explodirá do outro lado da ponte.

E a pista mais difícil é a Super Stunt, onde o piloto terá de passar por um looping, um caracol, uma montanha com uma queda bravíssima e por um túnel estreito onde encontrará um caminhão tanque vindo no sentido contrário. O túnel só permite a passagem de um carro por vez.



Com relação aos carros a escolha fica entre oito modelos, incluindo um caminhão.

Eles podem ter o câmbio automático, semi-automático ou manual.

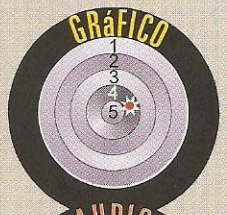
Daytona é o mais detalhista - Com a mesma qualidade gráfica do fliperama, Daytona ganha do seu concorrente japonês, Race Drivin por ter mais detalhes no visual. Os carro apresentados são muito mais próximos da realidade.

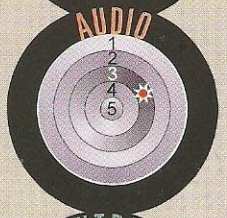
São seis opções diferentes, sendo três

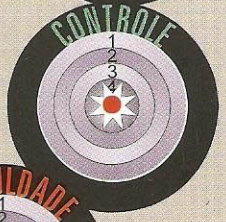
RACE DRIVIN

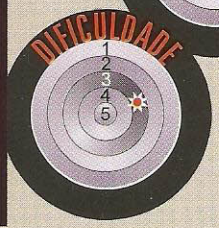
com câmbio automático e três com câmbio manual. A diferença fica por conta da aceleração, aderência e velocidade final de cada modelo. Se você preferir tirar os cavalos de dentro do motor do carro, poderá escolher um cavalo com "transmissão" automática ou um cavalo com "câmbio" manual. O que pode parecer uma extravagância dos programadores, na prática mostra-se uma alternativa interessante para se conseguir um resultado melhor. Na segunda pista, Advanced, por exemplo, é possível completar com o cavalo, por sua menor largura, a primeira volta já em primeiro lugar.

Uma disputa acirrada - comparando os dois CDs, o Daytona USA leva vantagem, já que por talvez por ter sido lançado depois, tem um visual mais bem trabalhado. Além dos detalhes, o visual do Daytona tem quatro ângulos de visão, enquanto Race Drivin só tem três. Falta ao Race o interessante ângulo de visão do capô do carro.









K DAYTONA USA

Race Drivin tem a vantagem de mostrar um replay dos acidentes, o que não é suficiente para compensar suas falhas visuais.

Quem gosta de jogos de corrida não vai se decepcionar com nenhum dos títulos. Em termos de dificuldade ambos se equivalem. Enquanto no Daytona o desafio é fazer o percurso completo no menor tempo, no Race é marcar o maior número de pontos. São ingredientes que garantem o uso desses CDs por muito tempo, sem perder o interesse.

Francisco Reis

MEGA

Já disponível para o Mega Drive e em breve para o SNES, a Time Warner apresenta, o jogo que vai mudar a vida de muita gente. Explique para o seu pai que o Kombat 2, Judge Dredd e Batman Forever, conseguiu trazer também para o universo já um tanto monótono e agonizante dos 16 Bits, este grande hit dos Arcades.
São oito bestas ensandecidas que

PRIMAL RAGE

Agora, uma alteração do eixo de rotação da Terra causada pela colisão com um meteoro, reorganizou a disposição dos continentes, deixando poucos sobreviventes, nenhuma tecnologia e despertando os antigos seres aprisionados. Balsafas que se cuide, onde quer que ele esteja.

que todos os "Dicionários Visuais" e "Encartes Dominicais com capa dura, auto encadernáveis em 64 fascículos", dos grandes jornais não podem fazer por você, este jogo pode.
Aqui, o negócio é o seguinte: estamos estudando a pré-história sobrenatural e pseudopaleontologia esotérica. Isso deve resolver as coisas. Pelo menos por algum tempo. Enquanto isto vamos à luta, que é o que nos interessa.
A Probe Entertainment, que trouxe-nos Mortal

resolvem tomar nas mãos (ou garras, no caso) o destino do planeta, sem falar na humanidade.
Deuses primordiais e espíritos elementais se envolveram numa estranha guerra. Fome e sobrevivência, vida e morte, loucura e decadência, bem e mal, assumiram formas corpóreas mundanas e partiram para a carnificina. Enquanto o sangue rolava, todos viviam felizes, até que um dia, de uma dimensão paralela, surge o mago Balsafas, que baniu a besta "Vertigo" e a levou para apodrecer numa tumba de pedra no centro da lua.
O desequilíbrio foi instantâneo e a destruição que sobreveio é conhecida no presente como o grande cataclisma do fim do Jurássico, que pôs fim ao reinado dos grandes répteis. Somente as bestas que abrigavam os

espíritos dos Deuses Ancestrais puderam permanecer congeladas durante eras.

Se você não tem um joystick de 6 botões, prepare-se, pois após conquistar os sete continentes guardados por sete dinossauros, você deve lutar novamente contra todos os sete, com somente uma barra de energia e alguns continues, mas sem direito a pause em momento algum do jogo, já que o start também aciona movimentos de ataque. Você terá de ter fôlego de dinossauro! É necessária uma certa dose de contorcionismo para executar alguns dos special moves, raging combos e os três finishes por personagem, preservados cirurgicamente pelos programadores da Probe.

Com o joystick de seis botões, fica bem mais fácil. São apenas quatro golpes básicos (altos rápido e forte e baixos rápido e forte) que combinados entre si com seqüências quase simples no direcional , acionam movimentos especiais super instrutivos, como "arranca cérebro" , "vômito poderoso" e "feitiço vodu".

Como ainda sobram botões, dá para escolher dois entre três dos sete ou oito special moves de cada criatura (fora a pausa). É fácil como colar numa prova.

Quanto aos gráficos, bem, eu creio que você não vai ficar decepcionado, se não tiver visto o Arcade, mas quem viu deve concordar que os programadores tiveram de usar uma boa dose de bom senso para extrair o mínimo necessário para rodar o jogo em processadores 16 bits. Isto significa perdas sensíveis nos sons e nos gráficos. Para compensar, quase todos os movimentos dos personagens estão aí, com exceção de alguns elementos escondidos do Arcade, como "Boliche Humano" e

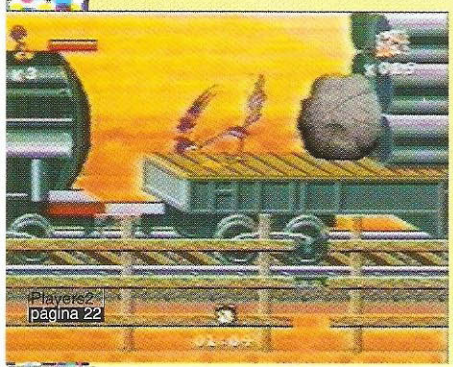
"Volleyball Humano". Não é problema, já que estes também não estão em nenhum dos outros 12 formatos já lançados deste cart. Você terá muitas horas de estudo, e mesmo com o fim do ano letivo, há muito o que aprender. Enquanto não rolar nada tão bom quanto Killer Instinct para o Mega Drive este permanecerá como um dos melhores jogos de luta do console.

Luigi F. Carmona

ROAD RUNNER

São inúmeros os personagens que fizeram tanto sucesso em suas carreiras na TV e cinema, que foram logo adaptados para o também frutífero mercado dos videogames. Entretanto, poucos foram aqueles que conseguiram manter uma grande fidelidade ao roteiro original. Felizmente, ROAD RUNNER é um destes games que primam por uma adequação fiel. Mesmo tendo demorado para lançar este cart, a Blue Sky, que não é muito conhecida pelo pessoal do MegaDrive no Brasil, soube capturar todo o clima deste antológico desenho animado, que tornou-se um "cult" para várias gerações. Ser uma unanimidade entre pessoas de todas as idades é um feito notável, se considerarmos que a repetição diária na TV já há diversos anos seria o suficiente para "incinerar o filme" de qualquer personagem.

Quem já assistiu o desenho alguma vez sabe que é impossível deixar de identificar-se com um dos caracteres, afinal o conceito maniqueísta por trás de toda aquela perseguição é a mais antiga e polarizada disputa entre o "Bem e o Mal". No jogo, não poderia ser diferente. Logo no pricípio você deve escolher entre os dois personagens, o "Papa-léguas" (o famoso "Beep-beep"), e o temível "Coyote", que já deveria ter sido promovido de sua condição de mero coadjuvante para protagonista. Grande parte da repercussão do jogo e do desenho devem-se exclusivamente ao charme e estilo inconfundíveis deste canino.



Tendo sofrido no desenho animado todos os tipos de injúrias e lesões de natureza física, sem contar toda a humilhação e o estigma de fracassado por jamais ter colocado as patas naquele pássaro do deserto, o "Coyote" obtém agora a chance de vingar-se.

Agora, o ponto forte deste jogo é realmente o visual. A combinação das cores teve um resultado positivo e as animações dos personagens são decididamente divertidas. O "Papa-léguas" comendo alpiste e o "Coyote" caindo de alturas imensas estão impagáveis.

Ele pode e deve agarrar não apena uma (o que seria frustrante), mas diversas vezes em cada uma das fases. Não que seja fácil, afinal o bicho corre como um demônio, e a coisa é como tentar agarrar um "Sonic" agilíssimo e em velocidade total.

A ordem das fases altera-se ligeiramente se você escolhe o "Road Runner", mas a estrutura básica do jogo não muda. Scroll lateral da direita para a esquerda e a missão é atingir a saída de cada fase antes que o tempo se esgote. Há os inevitáveis itens espalhados pelas fases, que lhe fornecem energia e tempo extras.

As surpresas ficam por conta das caixas da Compania ACME. Para o "Papa-léguas", significam perigo. É ali que se esconde seu incansável perseguidor. Já para o "Coyote", como nos desenhos, os mais diversos tipos de engenhocas para alcançar o maior velocista do deserto. É possível encontrar molas para pulos enormes, os notórios patins a jato, um chapéu para equilibrar-se numa corda de cabeça para baixo, uma britadeira quase inútil e a hilariante roupa de morcego verde, que o permite voar.

Um game com ação excelente, fácil e que proporciona muitas horas de ótima diversão, tornam este lançamento um clássico para o bom e velho MegaDrive.

Luigi F. Carmona

SPEEDY GONZALES in "Los Gatos Bandidos"

E já que os "Looney Tunes" estão na pauta do dia, vamos dar uma olhada nessa versão do Ligeirinho para Super Nes.

A companhia que desenvolveu esse software, Sunsoft, já havia trabalhado com os popularíssimos personagens da Warner Brothers em outras ocasiões mais felizes, com destaque para o inspirado Death Valley Rally. Dessa vez, os roteiristas montaram todo o enredo do jogo baseados na característica mais marcante do camundongo — sua espantosa rapidez nas corridas. E que tipo de game se desenvolve para um personagem tão veloz? Um clone de Sonic, claro!

Os famosos gritinhos de Speedy Gonzales — Arriba, Arriba! e Andale, Andale! também podem ser ouvidos por todas as fases.

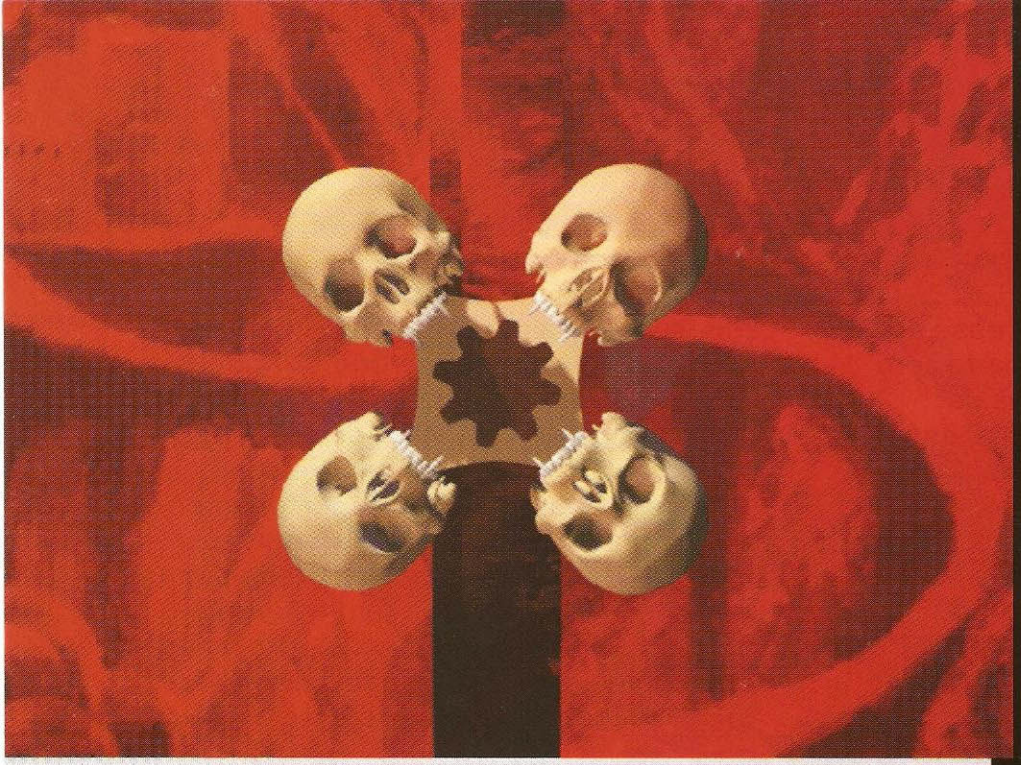
O problema é que mesmo com seus gráficos coloridíssimos, esse cart apela para uma referência muito antiga, e parece saído dos anos 80. Ligeirinho corre o tempo todo em um plano de visão lateral, recolhendo queijos (do mesmo tamanho dos anéis de Sonic) e libertando seus companheiros seqüestrados pela Gang de Los Gatos Banditos, liderada por ninguém menos que nosso velho conhecido Frajola, (ou Sylvester, como preferem os mais puristas). É uma pena que esse gato apareça num plano tão secundário na história, sempre simpatizei bem mais com ele que com seus candidatos à almoço, como o metido Ligeirinho e o afeminado passarinho Piu-Piu (ou era mesmo *uma* passarinha?)

O controle é muito simplório — apenas um botão para os pulos e outro para um golpe de curta distância que deve ser usado contra morcegos e outras criaturas difíceis de identificar como pertencentes ao reino animal, como as sorridentes esferas verdes, que coacham feito sapos, mas nem de longe lembram a figura de um batráquio. É muito pouco para um console no qual a maioria dos softwares já utiliza todo o potencial oferecido pelo set de seis botões do seu joypad.

A simplicidade do cart não fica restrita ao controle. No menu de opções você vai encontrar apenas a configuração dos botões e o teste de músicas. A dificuldade não varia, o que não chega ser um problema, porque o game é bem fácil. Mas a falta de passwords para as fases é simplesmente imperdoável.

Que mais o game tem a oferecer então? Além de alguma diversão e telas bonitas, uma trilha sonora bastante incomum. Guaranias, Salsas e outros ritmos populares da América Central são executados sem interrupção por quase todo o jogo, com uma interpretação e um arranjo bem legais. Numa comparação direta com o recém-lançado Animaniacs, também para o SNES, ou com o Road Runner da página ao lado, esse game do Ligeirinho deixa um pouco a desjar.

Niki Nixon

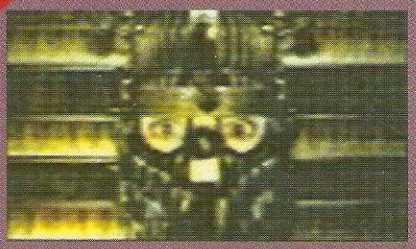


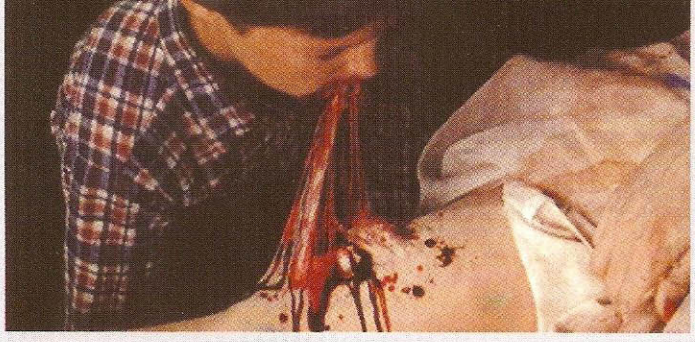
A Brasoft promete lançar "Shivers" no início de 96. O game foi criado por Marcia Bates (King's Quest) e Roberta Williams (Phantasmagoria) e a estória se passa toda em um museu mal-assombrado onde o jogador tem de resolver enigmas como em The 7th Guest, só que neste game todos os cenários são em 3D.

Um dos primórdios da relação entre video game e terror é *Maniac Mansion*, um joguinho arcaico com gráficos feiosos, uma espécie de adventure primitivo com enredo de *Sexta-Feira 13*. Por um motivo ou outro, filmes de horror não emplacam no Brasil e nem todas as locadoras compram filmes deste gênero. O genial Zé do Caixão foi tratado como imbecil até há bem pouco tempo (já está mais do que na hora de Coffin Joe ganhar seu próprio game horrorífico...).

Os micros PC foram invadidos por zumbis, vampiros, lobisomens e demais assobrações, que aterrorizam e conquistam o público mais adulto. Confira essa invasão de horror e fique atento aos jogos mais sangrentos.

GAME





Harvester

A coisa é diferente no mundo da informática. PCs foram invadidos por jogos de horror nos quais o sangue jorra sem frescuras e a violência abunda. Quase sempre se passando em casas mal-assombradas, esses games não são aconselhados a petizes acostumados com Super Mario Bros. e outras frescuradas. Confira abaixo alguns dos mais tenebrosos.

· Alone in the Dark 1, 2 e 3

Assim como muitos outros jogos do gênero, esta obra-prima da Infogames se passa numa casa mal-assombrada – neste caso a mansão Derceto. O jogador controla seu personagem pelos aposentos da mansão, tentando desvendar o misterioso suicídio do antigo proprietário – que se enforcou no sótão. Os cenários são todos em 3-D, com gráficos poligonais que possibilitam a visualização da cena por todos os ângulos. Você deve explorar cada sala com muito cuidado, carregando objetos que julgar úteis. No caminho vai encontrar também alguns livros e diários (inclusive um trecho de *O Chamado de Cthulhu*, de **H.P. LOVECRAFT**, a fonte de inspiração do jogo), e procure ler cada um com a máxima atenção. Mas se você acha que a idéia é te matar de tédio com tanta leitura, ou que você vai ficar apenas passeando pela mansão com os bolsos carregados, é aí que vem a melhor parte. A mansão é toda habitada por criaturas grotescas que vira e mexe pregam um susto no jogador: uma horda de zumbis, o fantasma de um pirata e todo tipo de assombração. Alguns monstros só são derrotados através de feitiçaria, mas a maioria morre mesmo na base da porrada. O objetivo é desvendar cada enigma: os demônios que guardam a escada, por exemplo, não podem ser derrotados com chutes e socos – eles só morrem quando encaram a própria feiúra no espelho. Já foram lançados os ainda mais geniais *Alone in the Dark 2* (cuja trama coloca o jogador no resgate de uma garotinha raptada pelo pirata One-Eyed Jack) e *3* (com enredo situado no Velho Oeste).

Na mesma linha, a Psygnosis criou *Ecstatica*, que tempera com violência e sangue uma trama bobinha: a Vila Tirich é

TIM CURRY (1946-) é um consagrado ator que sempre interpreta vilões, começando com o musical cult The Rocky Horror Picture Show (75). Chegou a viver o próprio demônio em *A Lenda* (85), e outros papéis malditos em *Os Três Mosqueteiros* (93) e *O Sombra* (94), além de ser o palhaço assassino da mini-série para a TV *It – Uma Obra Prima do Medo* (90), baseado em Stephen King.

S QUE SÃO UM HORROR

GAMES QUE SÃO UM

The 7th Guest

invadida por minotauros, lobisomens e dragões saídos dos pesadelos da garota Ecstatica.

• Call of Cthulhu

A mesma Infogrames que criou *Alone in the Dark* deu seqüência à saga de H.P. Lovecraft com mais dois jogos inspirados em *Call of Cthulhu*: *Shadow of the Comet* e *Prisoner of Ice*. No primeiro jogo, você controla John T. Carter, um astrólogo que tenta desvendar estranhos fatos ocorridos numa cidadezinha da Nova Inglaterra em 1910 (relacionados com a passagem do Cometa Haley).

MARK HAMILL (1952-) ganhou fama mundial como Luke Skywalker na trilogia espacial *Guerra nas Estrelas*. Após sofrer um acidente automobilístico que desfigurou seu rosto, passou a atuar mais em séries de TV (*The Flash*, *Suspense*) e como dublador de desenhos-animados (Hamill faz a voz do Coringa no novo desenho de Batman).

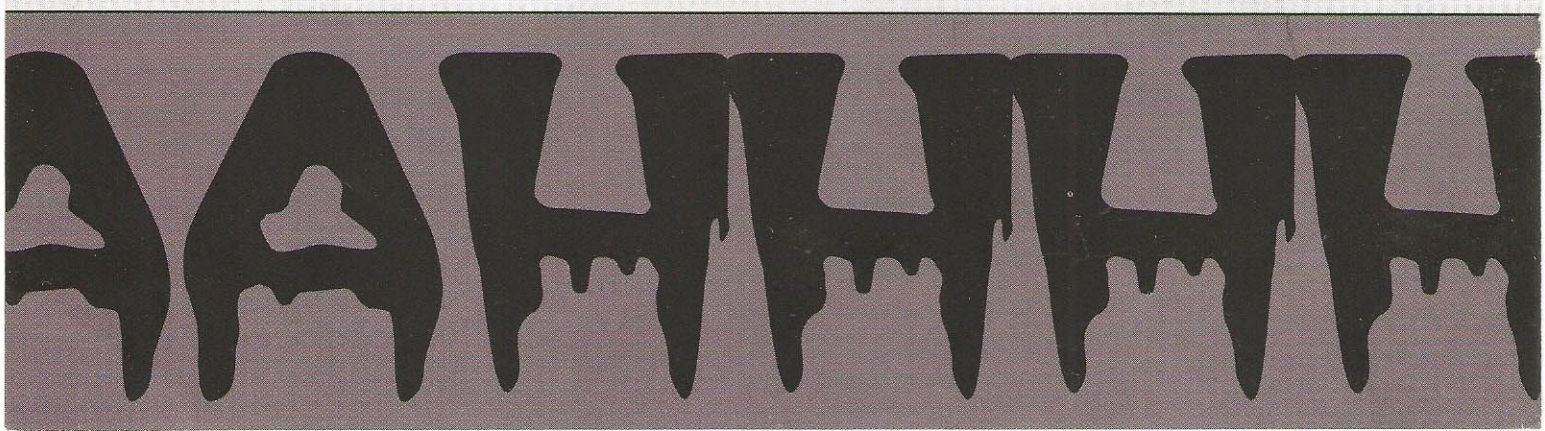
• The 7th Guest e The 11th Hour

Provavelmente o título de horror mais conhecido do PC (com mais de um milhão de cópias vendidas), trata-se de uma aventura animada cujo cenário é uma mansão assombrada pelos fantasmas das últimas seis pessoas que ali entraram (e foram mortas pelo proprietário num ritual sangrento). A mansão foi construída por Henry Stauf (anagrama de Faust, aquele que vendeu a alma ao capeta), um gênio louco mestre na criação de complicados quebra-cabeças. Dentro da mansão, o objetivo é solucionar cada um desses quebra-cabeças que estão espalhados pelos aposentos, e desta maneira destrancar outras portas e passagens secretas. O jogo tem diversos clipes com os fantasmas, e toda a movimentação no interior da mansão é através de seqüências animadas em terceira dimensão.

As cenas foram filmadas com atores de verdade – os mais canastrões que conseguiram encontrar – e vão por si só montando outro quebra-cabeça: o que aconteceu com os convidados. O tom é tão farsesco que acaba amenizando o terror, mas se você conseguir ir bem à frente no jogo, vai testemunhar cenas violentas de assassinatos, que não regulam nem mesmo uma cabeça que explode! O que falta ao jogo mesmo é ação, já que tudo se resume em solucionar os *puzzles*, e os fantasmas são absolutamente inofensivos. Resta curtir o visual bem caprichado do jogo. Finalmente está sendo lançada a seqüência, intitulada *The 11th Hour*, com a trama se passando na mesma mansão, dezessete anos depois, com muito mais charadas e clipes ainda mais horrendos.

• The Legacy – Realm of Terror

Se você tem a maior vontade de experimentar um RPG



EDGAR ALLAN POE (1809-1849) foi o mais importante autor americano no estilo gótico e sobrenatural. Apesar de sua vida conturbada com tragédias, alcoolismo e enfermidades, escreveu obras-primas como o poema *O Corvo* e contos imortais como *A Queda da Casa de Usher, O Gato Preto, Os Crimes da Rua Morgue* e *O Poço e o Pêndulo*. Poe teve suas obras adaptadas para o cinema desde os primórdios, destacando o ciclo do diretor Roger Corman com Vincent Price, nos anos 60 (*O Solar Maldito, Muralhas do Pavor, O Corvo* e outros).

mas não quer fazer papel de ridículo no meio da sala, a melhor opção é exercitar seu lado *nerd* no PC. Mas *The Legacy* é muito mais do que um simples RPG eletrônico; é um dos mais sofisticados e bem bolados jogos de horror já lançados, inspirado num manuscrito inacabado de **EDGAR ALLAN POE**, encontrado em 1992, e que acreditam ser a origem do conto *A Queda da Casa de Usher* (esse raro manuscrito, intitulado The House, vem impresso no manual do jogo). A trama te coloca no interior da mansão Winthrop, que a cada 50 anos é vítima de eventos sobrenaturais. Explorando as salas, você deve enfrentar (ou fugir, o que é bem mais aconselhável) zumbis, demônios e todo tipo de assombração. Alguns desses monstros são tão tenebrosos que você pode até enlouquecer temporariamente ou morrer de medo. O jogo dá as mesmas opções dos RPGs para a criação do personagem, definindo força, inteligência, destreza e conhecimentos gerais. Os gráficos são muito bons e a animação é acima da média, mas você vai se envolver tão fácil com o clima do jogo que nem vai ter tempo para ficar babando no visual.

Ravenloft: Strahd's Possession (SSI) também usa recursos de RPG, colocando o jogador na cola de Strahd, um vampiro malvado que roubou um amuleto sagrado. O jogo tem também muita ação em cenários 3-D.

• Doom e clones

Nenhum outro game de horror fez tanto sucesso popular quanto Doom (id Software). O primeiro episódio jogo tem como cenário Phobos, uma das luas de Marte, com o jogador destruindo monstros mutantes num cenário em 3-D. Doom II tem monstros muito mais horripilantes e novas armas. Você está de volta à Terra, mas os monstros vieram junto. O sucesso destes games na primeira pessoa é simples: atirar em tudo que se move sem parar para pensar; e logo surgiram as cópias...

Isle of the Dead

Heretic (da própria id) utiliza a interface alterada de Doom II para dar seqüência à saga dos jogos em labirintos. Desta vez você é um bruxo que deve combater um feiticeiro malvado. Creature Shock (Virgin) mistura ficção-científica no estilo Alien com monstros assustadores. The Fortress of Dr. Radiaki (Merit) tem como cenário a fortaleza do maluco Radiaki, que comanda ninjas, robôs e demais criaturas. A novidade aqui é que o estilo violência/

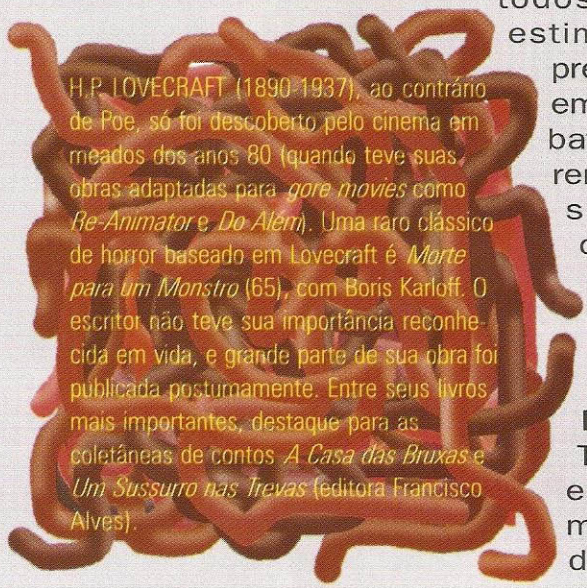
GAMES QUE SÃO UM

horror acrescenta humor à receita. Tem ainda a trilogia The Catacomb (Abyss, Armageddon e Apocalypse), versão muito pobre de Doom e Wolfenstein 3-D.

· Outros sustos

Harvester (Merit) tem o mérito de ter recebido a cotação máxima da revista americana Fangoria no quesito gore (sanguinolência), ficando acima inclusive de Phantasmagoria (a Fangoria vai ainda mais longe, considerando Harvester o mais sangrento game já criado!). Jogando na primeira pessoa, você investiga uma série de crimes misteriosos (o primeiro cadável é nada menos do que um crânio ligado à uma espinha dorsal com restos de carne – fazendo a sangrenta série Arquivos X parecer Vila Sésamo), e enfrenta todo tipo de criatura.

A Viacom adaptou para game a série de horror juvenil *Are You Afraid of the Dark?*, produzida pela TV Nickelodeon. O enredo mostra uma garotada que conta histórias horripilantes ao redor da fogueira. A mesma Viacom produziu *Dracula Unleashed*, que quando foi lançado, provocou uma grande revolução nos games com recursos cinemáticos.



H.P. LOVECRAFT (1890-1937), ao contrário de Poe, só foi descoberto pelo cinema em meados dos anos 80 (quando teve suas obras adaptadas para *gore movies* como *Re-Animator* e *Do Além*). Uma raro clássico de horror baseado em Lovecraft é *Morte para um Monstro* (65), com Boris Karloff. O escritor não teve sua importância reconhecida em vida, e grande parte de sua obra foi publicada postumamente. Entre seus livros mais importantes, destaque para as coletâneas de contos *A Casa das Bruxas* e *Um Sussurro nas Trevas* (editora Francisco Alves).

É uma clássica história de vampiros, com a trama se situando antes do consagrado livro de Bram Stoker. Também no estilo clássico é *Return of the Phantom* (distribuído pela BraSoft), dando seqüência ao *Fantasma da Ópera*. Já *Noctropolis* (Electronic Arts) mistura visual de HQ com video clips.

Monster Bash (Apogee) é bobo e adorável ao mesmo tempo, com pouquíssima violência mas muito humor e diversão. Você controla Johnny Dash, um garotinho vestido com pijama de bolinhas que tenta combater o Conde Chuck, que seqüestrou todos os bichinhos de estimação do mundo e pretende transformá-los em zumbis. Johnny combate os monstros horrendos na tentativa de salvar seu querido dálmata. Também neste estilo infanto-juvenil, existe o divertido game estrelado pela bruxa **ELVIRA**, a Rainha das Trevas, que precisa encontrar um pergaminho mágico escondido num castelo medieval. O jogo foi criado pela Accolade e distribuído no Brasil pela Tec Toy.

Corpse Killer (Digital Pictures) é outro imperdível título horrorífico, com trama passada na ilha caribenha Cay Noir, onde você deve combater zumbis famintos. O jogo usa video clips como

Corpse Killer

gráficos, dando mais realismo ao jogo. Os efeitos visuais e as maquiagens são excelentes, com **VINCENT SCHIAVELLI** entre os poucos atores (re)conhecidos.

Bureau 13 (Take-Two) é uma aventura em 3-D no estilo de *Arquivos X* (que ainda não tem game próprio). Você controla uma dupla de agentes que deve caçar bruxos, vampiros e até um padre. Mas os agentes do bem também têm suas armas especiais – transformar-se em bruma é apenas uma delas.

Em *Isle of the Dead* (Merit) você controla Jake Dunbar, o único sobrevivente de um acidente de avião, que caiu numa ilha selvagem. Seus adversários são zumbis, nativos e um cientista louco, combinando recursos em 3-D com adventure. Quem busca por sofisticação e terror combinados, *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* (Sierra On-Line) é perfeito, um "psycho-thriller sobrenatural" com visual encachapante e trama muito bem elaborada. Gabriel é um escritor e dono de livraria que se envolve com maldições vudu, assassinatos e demais elementos estranhos. Gente famosa como **MARK HAMILL** e **TIM CURRY** participam do CD narrando a história. Gabriel Knight está de volta no game *The Beast Within*, agora caçando lobisomens na Alemanha.

Entre os títulos fresquinhos do forno, *Bloodwings – Pumpkinhead's Revenge* parece ser o mais interessante, misturando videogame com filme interativo (estrelando Roger Clinton, Ami Dolenz – filha do ex-monkee Micky – e **ANDY ROBINSON**).

Como sempre, parece um tema inesgotável, mas o consumidor mais exigente vai querer investir apenas nos títulos mais bem elaborados. Se for o caso de escolher apenas um, fica até fácil: a superprodução *Phantasmagoria* promete ser o grande jogo de horror do ano, e o verdadeiro fã do gênero não pode ficar sem este!

Carlos Primati

VINCENT SCHIAVELLI é uma cara bem conhecida entre os amantes de filmes de horror. Aliás, é uma cara bem feia também, com seus olhos esbugalhados e a calvície avançada. Antes de ficar famoso como o fantasma que assombra o metrô em *Ghost – Do Outro Lado da Vida* (90), Schiavelli já havia atuado em *Um Estranho no Ninho* (75), *Amadeus* (84), e em várias séries de TV (*Miami Vice*, *A Gata e o Rato* e *Arquivo X*). Seus papéis mais recentes foram em *Batman, o Retorno*, *Freejack*, *Os Imortais*, *Miracle Beach* (de 92) e *Lurking Fear* (94).

ANDY ROBINSON (1942-) é filho do consagrado ator Edward G. Robinson, famoso por interpretar gangsters no cinema. Andy teve um papel importante como o serial killer Scorpio em *Perseguidor Implacável* (71), ao lado de Clint Eastwood, e em produções de terror como *Hellraiser – Renascido do Inferno* (87) e *Brinquedo Assassino 3* (91).

The 11th Hour

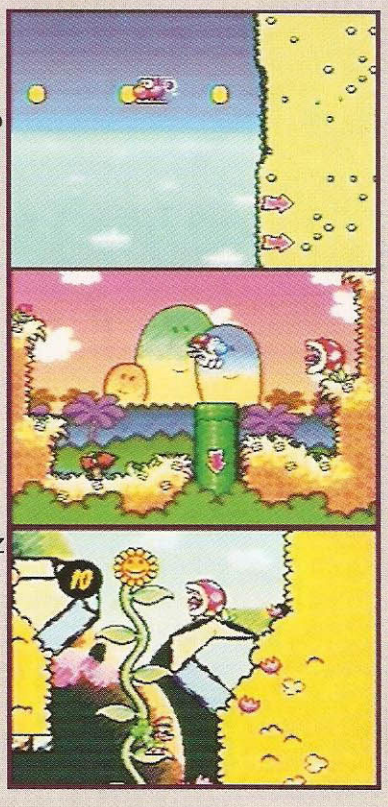
SANGUE, TRIPAS E PASSWORDS

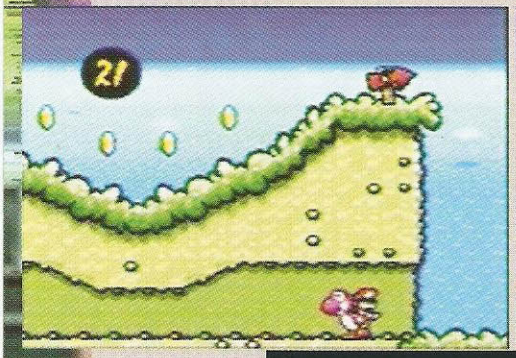
O encanador italiano Mario está fazendo dez anos. A Nintendo não deixou o aniversário de seu personagem mais popular (e símbolo da empresa) passar em branco e está, lançando um dos melhores games já estrelados pelo personagem.

Yoshi's Island é mais um fruto da criatividade inocente de Shigeru Miyamoto para a Nintendo, e desta vez os programadores exploraram ao máximo a capacidade do chip gráfico FX2 no SNES. As telas parecem ter sido pintadas por uma criança de dez anos, com tinta guache e giz de cera, com desenhos muito simples e coloridíssimos.

Na maior parte do tempo você não joga exatamente com o Mario, que nesse game ainda é um bebê, mas com os Yoshis (que apareceram pela primeira vez no game Yoshi's Safari) que o carregam nas costas. Esses pássaros estranhos pulam, devoram inimigos e plantinhas sorridentes que podem ser cuspidos ou transformados em ovos explosivos teleguiados, além de serem capazes de realizar outros truques inesperados, como se transformar em helicóptero. Apesar de toda a sua aparente simplicidade (os controles ficam restritos a três botões), esse é um jogo muito técnico. O problema é que toda essa história de "Bebê Mario", gráficos infantis e a trilha sonora de berçário dificilmente vai agradar a faixa etária com mais de 11 ou 12 anos de idade, (além de um punhado de adultos saudosistas que cresceu jogando Donkey Kong no Arcade e Super Mario Brothers no Nintendinho) mesmo com todo o desafio que o jogo oferece.

Marcelo Crozera





Para atravessar as 60 diferentes fases até o "Reino dos Cogumelos" e devolver Mario para seus pais, você vai precisar ir salvando seu jogo na providencial bateria de memória que acompanha o cartucho.

Super Mario World 2: YOSHI'S ISLAND

ZERO DIVIDE

Mais um jogo à la Street Fighter, só que usando polígonos, numa mistura de Tekken (por seus gráficos e jogadas – como a de socar o inimigo no chão) e um pouco de Toh-Shin-Den (pela visão do game). Nele você pode derrubar seu oponente fora do ringue, como em Virtua Fighter – só que o inimigo pode segurar-se à beira do abismo para se salvar e até voltar triunfante à batalha. Há também os combos (seqüências de porradas) e uma barra de energia para os combos – que

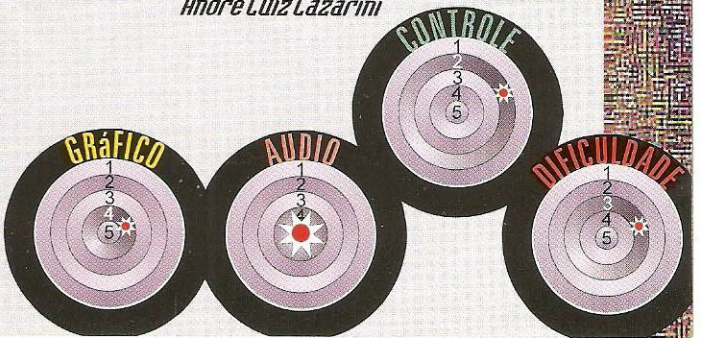
diminui quando você vai à lona ou usa as seqüências.

Ao lado da barra de energia há uma pequena figura do robô, que acusa os pontos críticos a cada porrada que você leva. O game traz 8 personagens, todos robôs em forma de algum monstro, divididos por níveis de dificuldade. Os inimigos de nível 1 são: Io (uma felina), Wild3 (armado de faca e metralhadora) e Tao (o escorpião). Depois de enfrentar os primeiros oponentes vem a fase seguinte: Draco (o dragão de cauda gigante – e mortal), Cygnus (o ninja azul com duas espadas, que joga a vida inteira na técnica), Nereid (também um dragão, só que com asa e sem cauda) e Eos (o mais difícil deste nível, um judoca que usa muito a força e as jogadas de chão, como pisar no inimigo). No nível 3 vem apenas Zero (que empresta o próprio nome ao título do jogo), um robô bem "fighter". Finalmente, no estágio final, vem o boss, chamado Zulu, que lembra um índio de cocar. As paredes de sua caverna são formadas com restos mortais dos robôs que ousaram desafiá-lo (e pelo jeito não tiveram êxito), e o chão parece uma "esponja de sangue". Os melhores lutadores são Io, Zero e Eos, todos com variedades de golpes, mas é difícil conseguir determinados combos. Já seus inimigos mostram algumas combinações absurdas de golpes, que são quase impossíveis de executar.

O jogo é bonito de se ver mas não de se jogar, pois as respostas do joystick não são nada rápidas e não há magias. Fora isso, o som é perfeito, com muitos diálogos, mas a diversão não é das melhores. Este provavelmente é o primeiro trabalho da empresa Zoom, e esperamos que ela faça jogos mais decentes futuramente.

André Luiz Lazarini

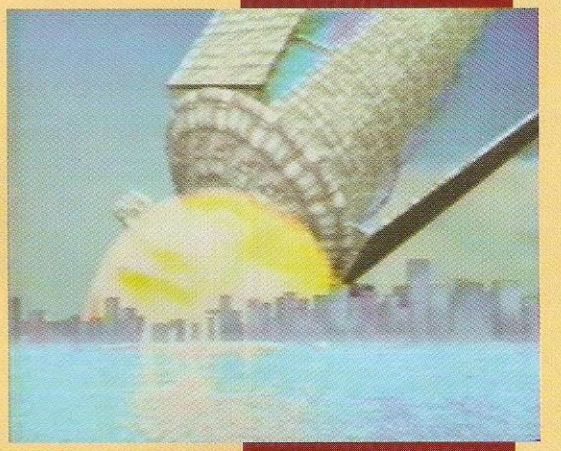
Quando Zulu é derrotado, conta que aquele não é o final e que "a batalha continua" (já vi isso em algum desenho...): daí para frente só aparece um velhinho de barba branca falando sobre o futuro da humanidade. Os mais atentos verão que o mesmo velhinho do final aparece em alguns estágios (como o de Tao, com seu rosto bem grande).



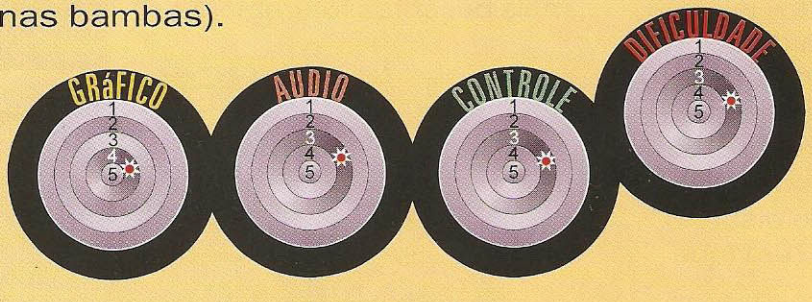
Mobile Suit GUNDAM

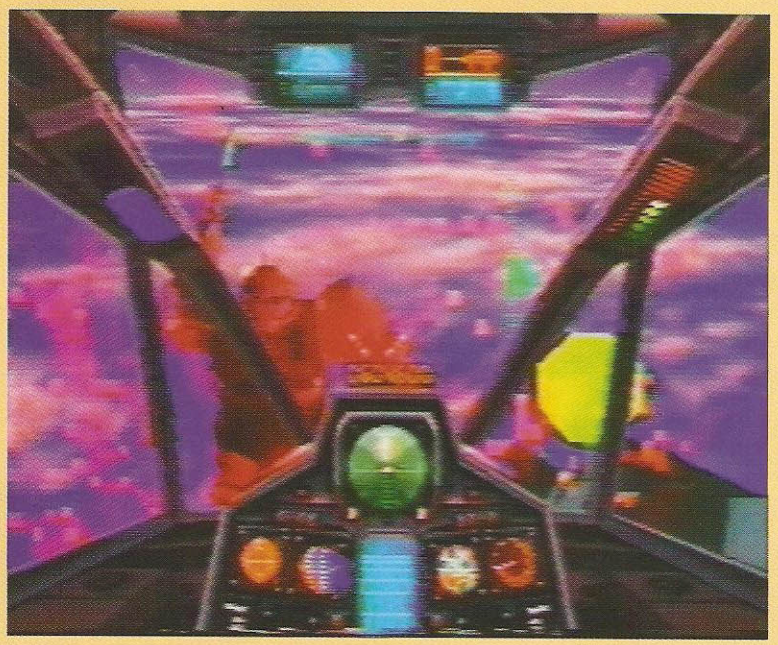
Diversas naves verdes atacam em conjunto e derrubam satélites num grupo de planetas, provocando uma explosão radioativa. Robôs também verdes vão em auxílio dos satélites, atirando em todos que chegam perto. É aí que entra Gundam, um robô criado para combater o mal. Rolam demos dessa história do começo ao fim do jogo, e já no Loading há fotos dos robôs com as naves (essas ilustrações variam a cada 2 ou 3 fases, mas se repetem bastante).

Você comanda seu robô nos mais diversos lugares e paisagens; até mesmo na água (onde já se viu um robô nadar, soltar bolhinhas e brigar ao mesmo tempo?). No Amazonas as lutas acontecem com robôs-macacos, e fique esperto: os chefes têm as cores alternadas. Em uma das fases, quando o robô inimigo é morto, ele se joga na água. Atenção, quando um robô morrer, não se descuide, pois ele solta sua última bomba devastadora (saia rápido da linha de fogo da explosão, caso contrário seu robô ficará com as pernas bambas).



Seu ponto de vista é de dentro do cockpit (no estilo "primeira pessoa", como em simuladores de vôo), e o jogo tem também seus momentos de Doom na última fase, cujo labirinto acaba numa batalha mortal.



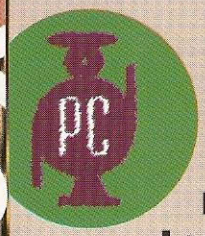


As músicas que rolam a cada fase se assemelham com as da série de TV Gundam (que é no manjado estilão Jaspion). No Options você pode ver todos os robôs desta série sob vários ângulos. Apertando o Pause, dá para configurar o joystick, mexer na dificuldade, escolher entre arma manual ou automática, e ver também quantos robôs você já destruiu. Dependendo de quantos pontos você faz, aparece a mensagem "Gundam Team Power", ou seja, seu robô fica "turbinado". Uma dica: procure ficar sempre com o escudo em pé defendendo, e quando o inimigo está perto – mas não visível – aperte o botão com o triângulo para disparar um míssil teleguiado. Os gráficos são do tipo polígonos, com muitos tiros e ação. Você dispara com o botão do quadradinho; com o triângulo aciona mira; para saltar use o botão do círculo; aciona o escudo com o X, e por fim, os botões L1 e L2 deslocam o robô para frente e para trás.

A arma mais forte é a bazuca, mas só tem 5 tiros por estágio; a metralhadora é infinita mas fraca, a espada é de curto alcance e o rifle super aquece. Os oponentes lutam até que o inimigo morre, e dos pedaços de seu robô sai um avião levando nossos heróis, abandonando o planeta estranho em caos. Aí vem o casting dos "japinhas" e fim. Nossos heróis acabam com os robôs e a missão terminou. E os satélites? Isso você vai saber no final do jogo.

O game Gundam – adaptação bem fiel à série – é produzido pela Bandai, a mesma empresa que fez Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco. Porém, se você é fã de séries japonesas e gostou do game Ultraman para o 3DO, perca as esperanças de que Gundam seja tão bom. Na verdade, apesar do estilo do jogo lembrar um pouco uma das fases de Ultraman, este Gundam está longe de ser um clássico.

André Luiz Lazarini



O que seria da exploração espacial se não fossem as batalhas? Seria Alien Legacy: você é o capitão de uma missão para instalar uma colônia humana em um planeta distante e tem de gerenciar as naves, as fábricas, e construir as colônias para que os humanos possam sobreviver nessas condições inóspitas. Consulte seus conselheiros, procure sinais de vida nos planetas, construa laboratórios e desenvolva inventos para alcançar seu objetivo.

ALIEN LEGACY

O jogo parecia bastante tedioso, mas acabei gastando várias horas nele, tentando explorar todo o sistema solar em que a Calypso chegou, e fazer com que os exploradores sobrevivessem. O problema de Alien Legacy é não ter a qualidade de vídeo e de animações que outros jogos já estão trazendo: as coisas são meio paradas, não há paisagens deslumbrantes, apenas uma simulação de relevo quando se sobrevoa a superfície dos planetas. Outro "porém" é que sem saber inglês, dificilmente você conseguirá jogar - nem o manual foi traduzido.

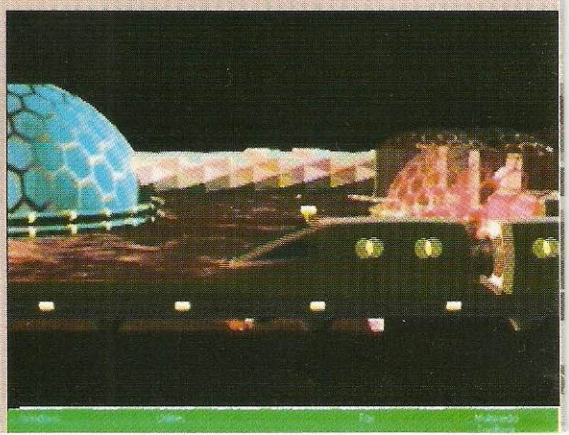
A missão

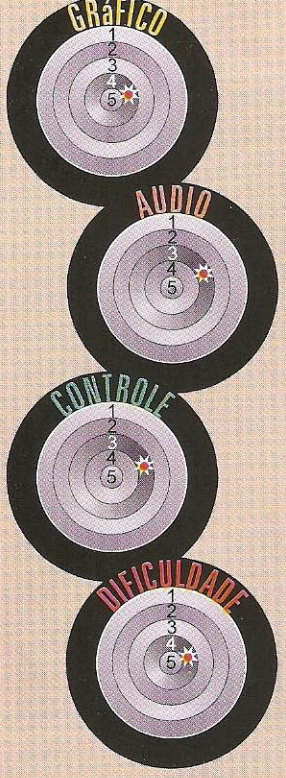
A história tem seu charme: no ano 2119, a Terra está travando uma batalha contra inimigos Centaurianos. Para garantir a sobrevivência da humanidade, é lançada a nave Calypso, com o objetivo de criar uma colônia humana no sistema solar Beta Caeli. Em 2135, é lançada uma nova nave, também em direção a Beta Caeli. Esta outra nave chama-se Tantalus e, por ser mais moderna, chegou a Beta Caeli 21 anos antes da Calypso.

A Calypso está chegando, finalmente a seu destino, para instalar uma colônia humana no planeta Gaea e procurar os ocupantes da Tantalus. Você é o capitão e responsável por todas as decisões quanto a instalar fábricas, usinas de energia, laboratórios e abrigos.

Ações

Existem duas ações fundamentais neste jogo, que você deve fazer o tempo todo: escolher o que as naves devem fazer e escolher que tipo de construção terão as colônias. Por exemplo: abra o controle de veículos e escolha uma nave estacionada na Calypso. Escolha a missão "Probe", ou seja, explorar planetas que você ainda não visitou, carregue a nave com robôs, um pouco de energia e um pouco de minério e lance a nave. Ela vai demorar alguns ciclos de





jogo para chegar ao seu destino. Lá, a primeira coisa a fazer é criar uma estação espacial onde você possa descer e reabastecer com a energia que você mesmo levou. Caso não tenha levado, ainda resta uma esperança: você pode ter combustível suficiente para procurar energia no próprio planeta. Depois de explorar as fontes de energia e minério do planeta, crie um abrigo para humanos e mande buscar uma equipe na Calypso - sua colônia ainda não tem seres humanos, e enquanto eles não chegarem, você não pode construir, fábricas, laboratórios e usinas de energia. Quando for lançar uma nave exploratória ou um transporte para outro planeta, preste atenção ao mapa estelar: conforme a época, um planeta pode estar mais próximo ou ser inatingível.

Estranhamente, não há qualquer sinal de vida humana no planeta – a Tantalus e sua tripulação parecem ter sido destruídos: além de instalar as colônias, tanto em Gaea quanto em outros planetas do sistema, você procura sinais da outra nave e só encontra destroços.

Dando apoio a você, que é o capitão, existem quatro conselheiros: o militar, o de ciências, o navegador e o engenheiro. Além de darem relatórios sobre o que acontece em cada área (por exemplo, o cientista avisa que determinada descoberta ajudará a desenvolver um novo dispositivo de transporte, ou que o invento ficou pronto), eles também dão conselhos sobre o que se deve fazer para que sua missão seja bem-sucedida: mandar sondas para todos os planetas sempre que possível, criar fábricas de robôs, explorar determinado setor em tal planeta, construir uma estação espacial etc. O engraçado é que às vezes os conselhos são conflitantes: o navegador quer construir mais naves e o engenheiro pede mais robôs. Nesse caso, você decide, capitão!

Adoro problemas!

Depois que você já construiu umas dez bases, espalhadas por meia-dúzia de planetas e satélites, tem umas vinte naves dedicadas a explorar e a transportar, tem cientistas desenvolvendo vários inventos, começa a ficar complicado gerenciar tanta coisa. Você deve fazer o possível para que cada colônia seja autosuficiente, para que você não tenha que ficar enviando novas cargas de minério e energia para que elas sobrevivam. O tempo é essencial no jogo: se você perde muito tempo procurando minério em um pequeno asteróide, pode descobrir depois que suas colônias estão ficando sem recursos para sobreviver.

É um jogo para diretores, não para aventureiros. Se você fizer suas colônias sobreviverem e permitir que todos os humanos que estão em hibernação na Calypso voltem à vida, você será vitorioso. O número de pontos depende do número de colônias que você constrói, das estações espaciais, das estruturas construídas (habitats, laboratórios, fábricas e usinas), de recursos, etc.

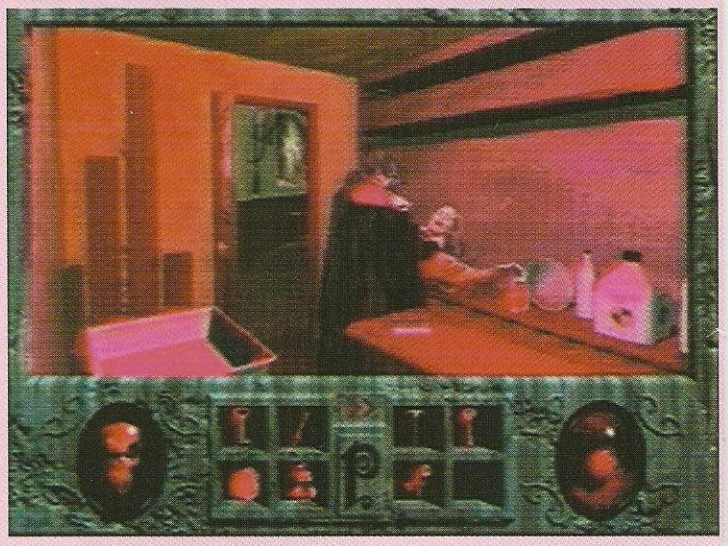
J. Best

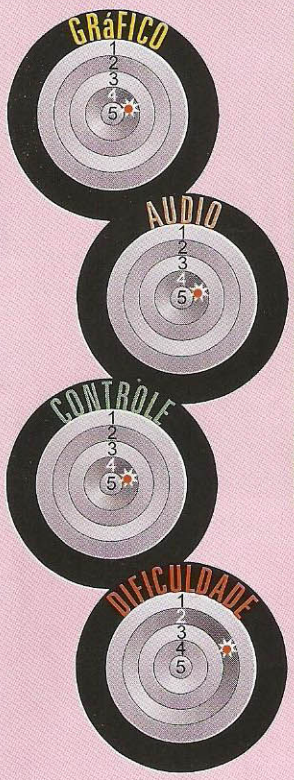
Um dos principais motivos pela rápida popularização do formato CD-ROM é sua capacidade de armazenar um quantidade enorme de informações, algo em torna de 600Mb (um bom cartucho para consoles de 16 bits, traz apenas 24Mb, como o idolatrado Earthworm Jim). É por isso mesmo que recebemos esse pacote de 7CDs que compõe o game Phantasmagoria com uma certa desconfiança. Seria um jogo fantástico e altamente complexo, com gráficos maravilhos ou mais uma armação cheia de videos digitalizados e sem nenhuma interatividade?
Escrito por Roberta Williams, roteirista e programadora de games famosos por sua absoluta falta de interesse e pouca jogabilidade como a série King's Quest, Phantasmagoria é um filme interativo, onde personagens digitalizados

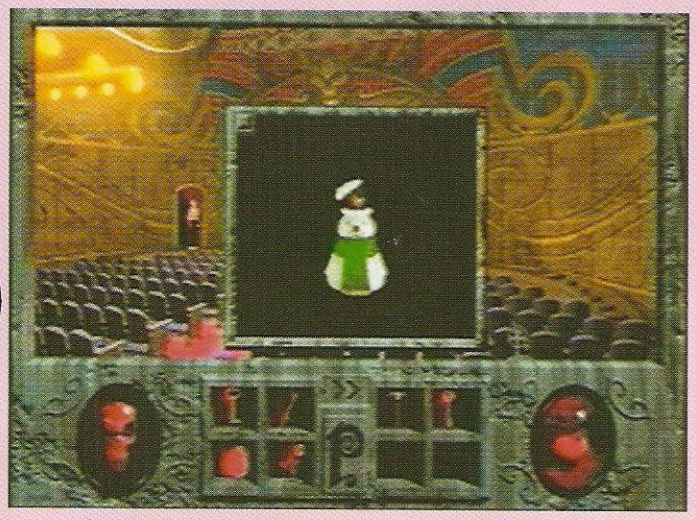
Cada CD equivale a um capítulo e a partir do quinto começam a aparecer algumas cenas surpreendentes. Pela violência inesperada, digo. O game começa como uma história de suspense, quase inocente, e de repente parece que você está assistindo um vídeo de horror "hardcore" no computador. Pescoços quebrando, mutilações, cabeças partidas por uma lâmina de pêndulo... Tudo isso mostrado com uma qualidade gráfica que você só encontra nos filmes de horror mais nojentos da atualidade.

PHANTASMAGORIA

percorrem cenários criados a partir de gráficos 3D renderizados (renderizar é o nome do processo que os programas utilizam para desenhar a superfície de uma imagem a partir de um objeto 3D e sua posição no espaço), resultando em um Full Motion Video interessante mas com um resultado um tanto quanto estranho e irreal. E em certos momentos, muito pouco interativo.
A estória começa terrivelmente óbvia. Uma escritora e seu marido fotógrafo vão morar em uma mansão numa ilha com poucos habitantes. Descobrem que a casa pertenceu a Carno, um ilusionista do século passado que, segundo as fofocas da cidade, matou as suas três esposas. A escritora Adrienne explora a mansão, os arredores e a ilha,

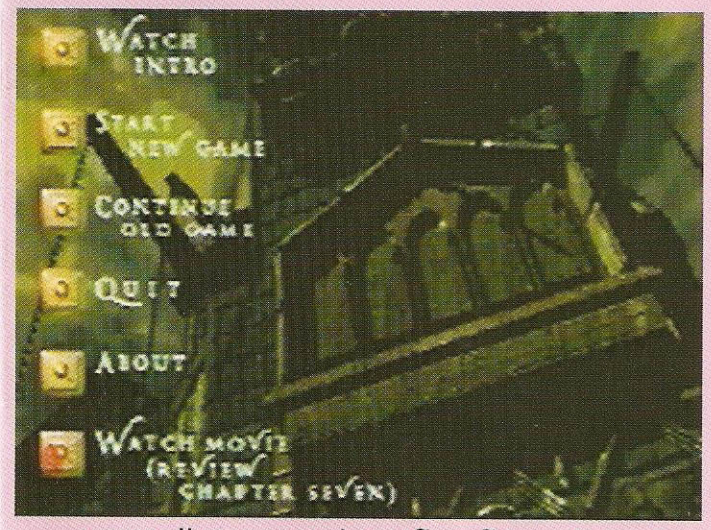






aprofundando-se cada dia mais nessa trama mórbida, enquanto seu marido Don vai ficando mais e mais esquisitão; inclusive bebendo Absyntho e fumando uns cigarros estranhos que ele encontra pela casa.

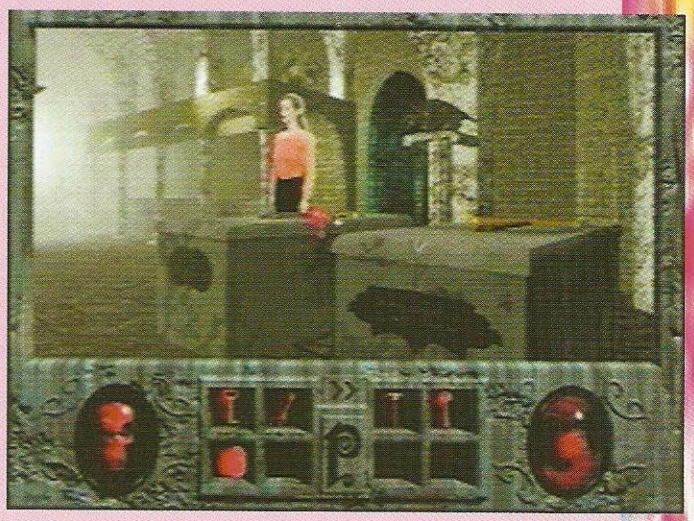
Você joga com Adrienne (a bela Victoria Morsell), clicando os ícones que fazem o cursor passar de amarelo para



vermelho, mas eles não são muitos por cenário, o que torna o o jogo um pouco simples. No lado esquerdo da tela, um crânio vermelho fala (em ingês) qual deve ser o seu próximo passo, mas esse jogo já é fácil demais para que você precise de suas dicas. No outro canto da tela um olho analisa os objetos que você for pegando pelos cômodos da casa. Como Adrienne pode passar a qualquer momento por qualquer cenário, ela jamais troca de roupa por toda a semana em que se passa a estória, um detalhe que os programadores não conseguiriam contornar sem apelar para mais um monte de CDs. A versão lançada pela Brasoft vem com o manual em português, mas o game é todo falado em inglês e não traz nenhum texto escrito para facilitar os que não dominam o idioma mais a fundo. Em compensação existe uma maneira de cortar as cenas de sexo simulado e violência explícita para não chocar as mentes mais pueris. Esses trechos só poderão ser acionados através da senha do usuário-censor. Para sorte de uma legião de pré-adolescentes curiosos, essa tecnologia ainda não se encontra disponível para os videocassetes domésticos.

Phantasmagoria foi um sucesso de vendas em todos países em que foi lançado, especialmente porque seu preço equivale aos dos novos títulos com apenas um CD. Se é uma boa compra? Claro, afinal, como vimos na nossa matéria de capa, games e horror é uma das combinações mais promissoras para um passatempo emocionante no seu PC. Só que esse aqui, você vai acabar em menos de uma semana.

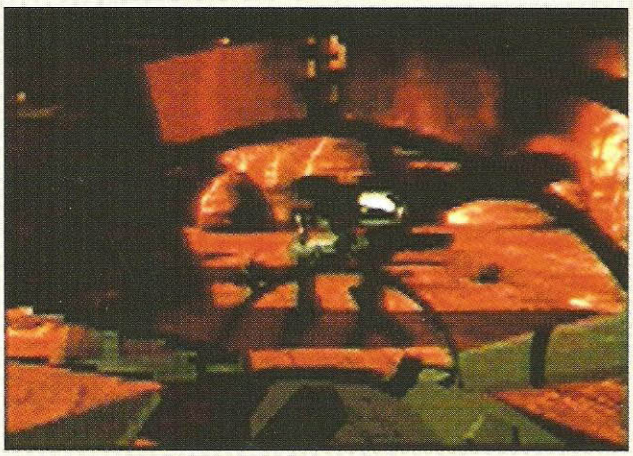
Aiki Aixon



MechWarrior 2

MechWarrior 2 vale a pena: o jogo é supercomplicado, a gente tem que aprender a usar umas vinte teclas na hora certa para completar a missão, mas com certeza não é aquela decepção pós-abertura-fantástica que a gente costuma ter em jogos do tipo, como Rampage. Pelo contrário: as máquinas são chocantes, o controle é total, os recursos são tantos que a gente nem consegue usar. Os cenários poderiam ser mais detalhados, mas estão acima da média. E, sim, a abertura é fantástica.

A história é bem confusa, envolve dois clãs inimigos, os Falcões e os Lobos, que usam equipamentos parecidos, mas que estão numa guerra interplanetária que já dura muitos anos. As batalhas são travadas entre "mechs", gigantescas máquinas de guerra que andam sobre duas pernas - umas são



mais leves e alcançam 150 km/h, outras são mais pesadas e lentas, mas têm armamento superior, e algumas são equipadas com jatos para vôos curtos. Você começa como cadete, faz um treinamento (é bom fazer mesmo, porque assim você aprende a operação básica do mech) e conforme vence batalhas, vai ganhando pontos para poder avançar na sua carreira de mechwarrior. Conforme progride, você terá o direito de controlar uma formação

Uma estratégia interessante é abordar seus inimigos lateralmente, em vez de frente a frente: você passa ao lado deles, atirando, de modo que é mais difícil eles acertarem o seu mech.

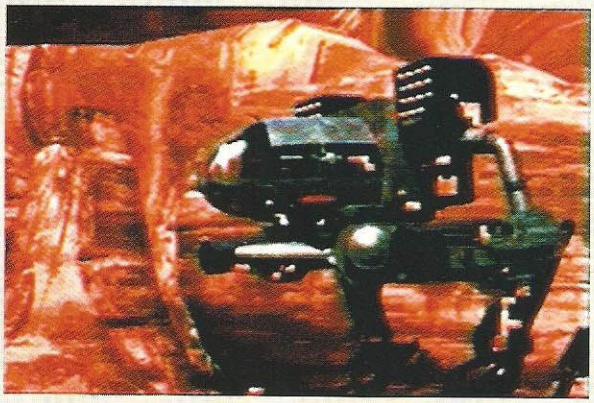
de mechs, para missões mais difíceis.

Cada batalha acontece na superfície de um planeta, e envolve toda uma preparação: você escolhe seu mech, recebe um briefing (uma explicação) do que vai ser a batalha e do que você tem que fazer e depois é colocado por uma nave no local de combate - muitas vezes, é bom ver o briefing e voltar para o mech lab para escolher um equipamento mais adequado para a missão (são quinze modelos de mech e você ainda pode adaptar cada um conforme o seu gosto). Aí é só andar em direção ao objetivo da missão - que pode ser defender, atacar ou inspecionar - e ligar o radar para achar os inimigos. E dá-lhe laser, míssil, rifle, canhão.

Uma das coisas mais importantes a aprender para se dar bem nas suas missões é saber como controlar o movimento do mech e do torso (vamos chamar de "torre"). É assim: a torre gira em relação ao mech, de modo que você

pode estar andando para a frente e atirando para a direita ou para a esquerda. Isso é ótimo, porque você pode estar avançando para um ponto NAV e atacar, ao mesmo tempo objetivos ao seu lado, sem ter que sair da rota. Você pode controlar a direção do seu mech no teclado, por exemplo, e os movimentos da torre no mouse ou no joystick.

O autopilot pode facilitar as coisas para você: ligue o autopilot teclando "a" e deixe que ele dirija o seu mech automaticamente para o próximo ponto NAV, enquanto você cuida de controlar a torre para atacar os inimigo. Só que assim que você alcançar o ponto NAV o autopilot vai automaticamente virar para o próximo, o que às vezes é bastante inconveniente (no meio de uma batalha, por exemplo). Para evitar isso, ligue o auto pilot só o tempo suficiente para que ele direcione o mech para o próximo objetivo, depois desligue teclando "a" novamente.

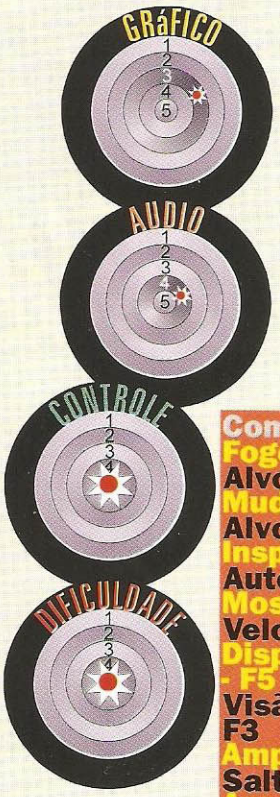


O jogo é bacana, superbemfeito, bonito, emocionante, envolvente... só que você vai ter que ler o manual. São tantos comandos, tantas variáveis, tantos recursos que você dificilmente vai descobrir sozinho - pior, pode até ficar frustrado e achar que o jogo é uma porcaria, porque não vai conseguir jogar.

O próprio manual diz assim "Parece complicado? Bem, ele é..." Como está tudo em inglês (inclusive instruções faladas durante o jogo), isso pode dificultar um pouco as coisas. Consulte a tabela que a gente está publicando nesta reportagem com alguns dos comandos mais importantes de MechWarrior 2.

É um dos jogos que mais pede recursos da sua máquina: no mínimo 486 DX2 66 MHz, 8 Mb de RAM (se seu micro só tem 4 Mb está na hora de aumentar - muitos games estão pedindo mais... Só tem 2 Mb? Rá. Não me faça rir!), 30 Mb de espaço livre no winchester (sem compactadores tipo Doublespace ou Stacker), drive de CD-ROM de dupla velocidade e DOS 6.0 ou mais recente. Segundo o fabricante, o jogo pode até funcionar com Windows 95, mas ainda não foi testado suficientemente. Se você tiver 8 Mb de RAM provavelmente vai ter que fazer um disco de boot (você liga o micro com o disquete no drive a:, para dar boot a partir do disquete) para liberar memória suficiente para o jogo rodar.

J. Best



Comandos
Fogo - Barra de espaço
Alvo no inimigo mais próximo - E
Mudar alvo para outro inimigo - T
Alvo em objeto sob a mira - Q
Inspecionar objeto no alvo - I
Autopilot - A
Mostrar próximo ponto NAV - N
Velocidade - 1(parado) a 0 (máxima)
Display só de linhas (ligar / desligar) - F5
Visão de satélite (ligar / desligar) - F3
Amplificação de luz - L
Saltar - J
Aproximar visão - Z
Afastar visão - Shift + Z
(E isso não é nem metade...)

Já se vão dez anos que a febre "Double Dragon" atingiu os arcades de forma epidêmica. Os veteranos da geração que freqüentava os flipperamas nos idos de 86 devem se lembrar do quanto aquele game era simples e ao mesmo tempo viciante. Logo na primeira tela, uma garota vestindo uma mini-saia curtíssima era espancada e surrada pelo líder mal-encarado de uma gang de rua. Os irmãos Billy e Jimmy Lee saíam então distribuindo porradas em todos que cruzassem seu caminho para o resgate da menina, até a fortaleza do vilão cabeludo. Pode parecer um tanto óbvio nos dias de hoje, mas o realismo do som das pancadas secas, porretadas, facadas e correntadas era um clássico e também uma pauta certa para uma futura análise na seção Gameback de nossa revista. Uma continuação, bem mais rápida e difícil, saiu logo em seguida, para os arcades e consoles de 8 bits, provocando uma das maiores matanças coletivas de aula da história da escola japonesa, onde a molecada madrugou nas portas das lojas e dos fliperamas, como nas

DOUBLE DRAGON

bastante convicente e nada infantil. Os gráficos eram bonitos e bem coloridos, ainda que o gosto para roupas dos irmão Lee fosse bastante contestável, com suas botinhas prateadas e seus coletes coloridos, medonhos até para os estranhos padrões estéticos dos anos 80.
O jogo fez sucesso até que o último de seus fãs conseguisse acabá-lo pela centésima vez. O game se tornou bilheterias dos mega shows de rock. DD2 era mais bonito e atual que seu antecessor, mas mesmo assim não arrebatou o mesmo número de aficcionados.
A partir da terceira versão a série entrou em decadência. DD3 era uma imitação ruim de DD, com gráficos feios e uma jogabilidade porca, DD4 passou quase desapercebido pelos consoles de 16 bits e DD5, lançado

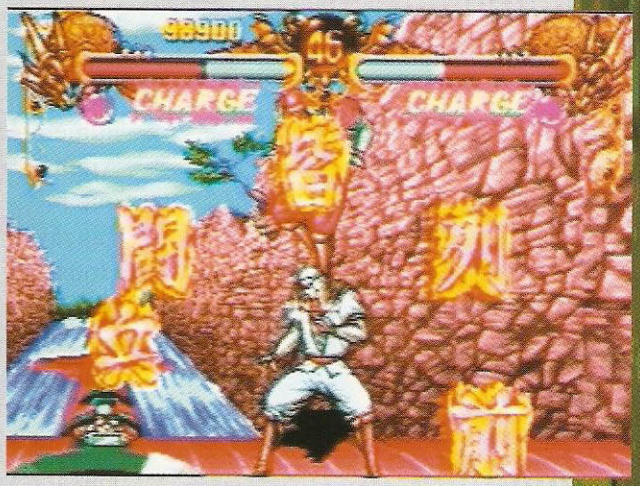
no ano passado para Mega e SNES, tentou recuperar o prestígio da família Lee, apelando para o formato consagrado por Street Fighter de game de luta estilo duelo, mas o resultado foi um produto datado, com gráficos muito inferiores aos de seus pretensos concorrentes. E que versão é essa para o Neo Geo CD? É uma adaptação do filme Double Dragon (uma subprodução Z que não merece maiores comentários), desenvolvida pela Technos como um game de luta para o arcade e para o Neo Geo, console que sempre ofereceu as melhores opções no estilo, geralmente produzidas pela SNK.

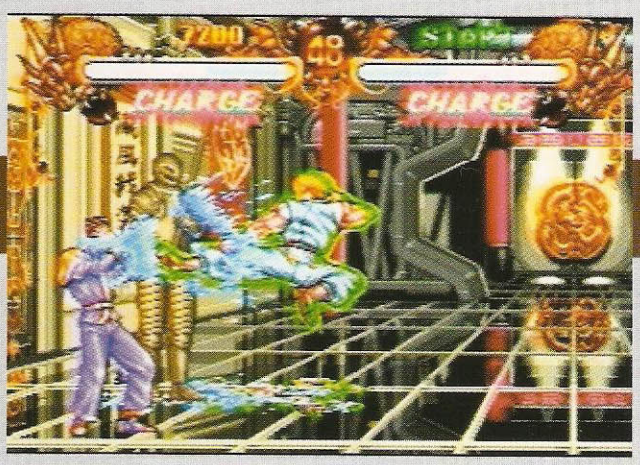
O CD traz os mesmos personagens do filme, inclusive o improvável gigante anabolisado Abobo e a bonitinha delinqüente juvenil, Mary. São dez lutadores na tela de opções, mais os dois chefes superpoderosos Duke e Koga Shuko, que não podem ser escolhidos.

A boa surpresa para os usuários do Neo Geo é que apesar da boa qualidade gráfica, Double Dragon é bem simples, com um repertório de golpes muito pequeno para cada jogador e sem animações nos finais; apenas uma tela e um texto curto determinam o destino de cada personagem. Qual a vantagem disso? Velocidade. Esse é um dos games que o Neo Geo CD demora menos para carregar.

Como vai ficar a numeração dessa série daqui por diante é um problema que os fabricantes terão de resolver entre si. A verdade é que esse novo Double Dragon ficou bem mais adrenal que toda a série anterior e merece uma continuação.

Marcelo Crozera





Depois de três longos anos de silêncio o The Shamen retorna com um novo album, "Axis Mutatis", que segundo eles mesmos vai revolucionar as pistas de dança. Poucos vocais, loopings intermináveis de bases eletrônicas sequênciadas e timbres verdadeiramente psicodélicos não são exatamente uma novidade, mas a maneira com que a banda mescla esses elementos está muito longe da vulgaridade dos inúmeros projetos de "trance","techno" e

SHAMEN

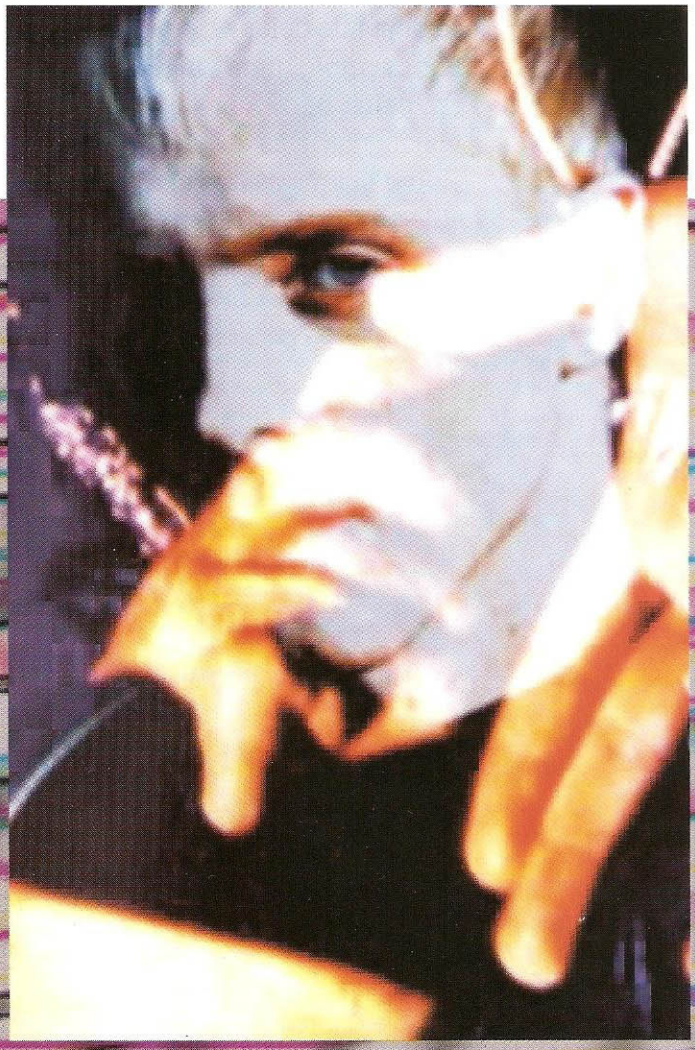
rótulos afins produzidos exclusivamente para os clubes.
O The Shamen começou com uma banda, no final de 1985. Na época eram um trio formado pelo tecladista e cantor Mr. C, (que atualmente, nas horas vagas ocupa o posto de DJ número 1 da Inglaterra), Colin Angus e Will Sin. Com um som que misturava todo tipo de rítmo dançável do planeta, da Acid House ao Samba, coberto de melodias eletrônicas e psicodélicas; eles despontaram como uma das maiores revelações do cenário independente da dance music, lançando uma série de singles sublimes como "Knature of a Girl", "Drop" e "In Gorbachev We Trust" num período de quatro anos até que o seu histórico primeiro album, "En-tact" estivesse pronto.
Tudo estava indo bem demais para os três xamãs, quando Will Sin resolveu se refrescar do calor produzido por vários comprimidos de ecstasy com um mergulho que acabou resultando no seu afogamento. A tragédia abalou os dois remanescentes que ficaram sumidos por algum tempo. Mr. C continuou seu trabalho como DJ, e passou uns meses montndo seu estúdio pessoal, o Plink Plonk, que segundo suas próprias palavras é um dos melhores do país para produção de música "techno".

Colin Angus por sua vez acreditava que o falecido Will iria aprovar a continuidade Shamen e passou a trabalhar no que seria o single mais famoso da banda.
Quando retornaram às paradas com um trabalho ainda mais pop — o hit "Ebeneezer Goode", carro chefe de seu segundo álbum, "Boss Drum", metade de seus antigos fãs torceu o nariz. Em compensação ficaram conhecidos em todo o resto do planeta, superando até o sucessso anterior de seu maior hit — "Movin' Mountain".
Apesar de não terem lançado nada entre o segundo e o terceiro álbum os fãs da banda sabiam que eles estavam em plena atividade, graças a Home Page chamada Nemeton que eles mantém na Internet (http:/ www.drci.co.uk/drci/shamen/).
Absolutamente todo tipo de informação sobre o Shamen está disponível nesse endereço: A discografia completa, a estória passada e recente, datas de turnês, videos, fotos exclusivas, samples de algumas

músicas e até trechos de um show no Forum, que foi transmitido ao vivo pela rede em Novembro de 95.
Foi na Nemeton que descobrimos porque "Axis Mutatis" demorou tanto para sair. Os executivos da gravadora simplesmente se recusaram a lançar o album quando o ouviram pela primeira vez. Achavam que estava muito experimental e "underground". Mr.C e Colin passaram o trabalho de remixagem para os Beatmasters, que deram uma limpada razoável nos efeitos psicodélicos e acrescentaram batidas mais dançaveis que as originais. A faixa que está sendo trabalhada nas rádios "Destination Eschaton" (eschaton quer dizer fim em grego — o single entrou para a história por ter sido o primeiro a

ser lançado pela Internet) e o nome do clube aberto recentemente por Mr.C em londres — The End, talvez sejam dicas de que esse é o último trabalho da dupla, o que o torna ainda mais indispensável, confira.

Niki Nixon



DEUS EX MACHINA

Imagine-se em um barco, num rio com apetrechos muito loucos.
Alguém o chama, você responde bem devagarinho, é uma menina com olhos de caleidoscópio" imaginou? E que tal essa experiência: "Ela estava deitada na grama e podia ouvir a rodovia respirando e podia ver uma fábrica nas redondezas. Ela tinha certeza que não estava sonhando. Agora ela estava se movendo bem devagar, flutuando sobre a Terra. O mundo girava e ela estava bem ali. O mundo girava e ela estava sobre ele." Uau.
Muito se escreveu, se cantou e se falou sobre o LSD e suas viagens trans-corpóreas, em que você poderia ser o que bem entendesse, viajando descontroladamente em um mundo multidimensional. Só que isso não é nada comparado com a grande fantasia do começo do próximo século: uma tal de Realidade Virtual.
O aparelho, em si, parece bem ridículo, principalmente quando visto por quem está do lado de fora, preso a um mundo tridimensional e a um corpo limitado e sujeito às leis físicas do universo. Mas até aí, não existe nada mais chato que um bêbado do ponto de vista de quem está sóbrio.
E como é esse aparelho? A peça básica é acoplada na cabeça do viajante. Nele, um par de pequenas televisões, lentes e um aparelho que monitora a posição da pessoa bloqueiam completamente a visão de fora. O mundo real é substituído por uma visão estereográfica e tridimensional de um universo artificial que pode ser comandado por mãos, pés ou até com a voz.
A tecnologia não tem nada demais. Afinal de contas já existem aparelhos para deficientes que podem controlar o cursor de um computador sem usar o mouse, e, controlando o cursor pode se fazer tudo. O grande segredo está em bloquear a realidade e bagunçar a percepção do viajante. O resto só depende dele.
Por exemplo, uma viagem de asa delta: basta suspender o viajante através de amarras que simulem uma asa delta real, colocar um ventilador para simular o vento e um capacete mostrando imagens de computação gráfica de um desfiladeiro em alta velocidade. A viagem inteira é controlada através de mouse acoplado à barra de direção da asa. Engenhoso, não?
À medida em que os computadores vão ficando cada vez mais rápidos e a computação gráfica assume um ar mais realista, a realidade virtual vai se tornando um divrtimento cada vez mais popular, com sistemas cada vez mais complexos e inteligentes. Em breve você vai poder viajar de batiscafo, explorar cavernas de Marte e

Nesse mundo de Realidade Virtual, você é Deus, ou ainda um pouco mais, pois pode se criar o que quiser, errar e tentar de novo

domar uma pulga com imagens, cheiros e sensações que nada deixam a dever para a realidade científica, pois são embasadas nela.

Isso me traz uma questão: será que o sexo recreativo (aquele que você faz escondido do padre, pois não tem fins reprodutivos) vai estar fora de moda nos medos do próximo sexo? Não sei. As bonecas de plástico, coqueluche do final dos anos 70, não pegaram. Mas, nessses tempos de Aids e de assédio sexual, não sei não...

Nesse mundo de Realidade Virtual, você é Deus, ou ainda um pouco mais, pois pode se criar o que quiser, errar e tentar de novo, simular lugares impossíveis ou criaturas aberrantes, tudo isso sem ter que aguentar as leis daqueles caras chatos e pouco criativos como o Newton e o Darwin (aliás, só para colocar uma pitada de fofoca nessa séria coluna, você sabia que o Isaac Newton morreu virgem? Essa foi a melhor vingança para um sujeito que provou que o homem não poderia voar).

Os arautos do bom-mocismo e do politicamente correto podem estrilar: "a Realidade Virtual precisa ser controlada, pois não é coisa para crianças"; "pessoas podem imaginar estupros, homicídios, incestos ou até holocaustos nesse sistema, e isso pode denegrir a imagem das "vítimas virtuais". Tá bom, tá bom, lá vamos nós de novo... mas me diga sinceramente o que você acha melhor: um Auschwitz de verdade ou um virtual? Garanto que pouquíssimos tarados comprariam um pacote de realidade virtual com o cheiro e os berros de pessoas queimando, sejam elas de que religião forem.

O assunto é extenso e rende muito pano para manga. Deposite sua opinião na redação da revista ou em pacatatu@usp.br. Na próxima edição vou falar, entre outras coisas, de qual é a vantagem da realidade virtual para o LSD, sem essa caretice de "drogas? estou fora!" que é coisa de Nerd.

Luli Radfahrer

Moda ou Modernidade?

Assim como a indústria cinematográfica e de video games, os estilistas precisam alimentar a fantasia de seu público a cada nova estação. Uma das maiores fontes de inspiração dessa gente é a chamada "moda de rua", ainda que exista uma certa distância entre as roupas baratas e improvisadas dos skatistas, rappers e de todo adolescente que possa ser identificado como parte de um grupo específico pela maneira como se veste e os preços proibitivos que esses trajes alcançam nas lojas das confecções metidas a modernas.

A última fantasia vendida pela indústria da moda reciclava o estilo MOD, surgido no final dos anos 50 no norte da Inglaterra. Os adolescentes mods eram uma facção de dissidentes dos endiabrados Ted Boys, roqueiros racistas de origem operária que se vestiam como aristocratas estilizados. Os mods pregavam a tolerância racial, especialmente porque seus maiores ídolos musicais eram negros que tocavam reggae, ska e soul. Mas enquanto o mod original (que já estava desaparecendo em 1965, quando a banda The Who lançava o compacto *My Generation*, criado para ser o derradeiro hino mod) era um adolescente tão preocupado com as roupas — camisas polo ou de colarinho da marca Ben Sherman, calças Levi's Sta Press e jeans Wrangler encolhidos no próprio corpo durante o banho, botinas Monkey ou Doc Marten e os indispensáveis terninhos cobertos pelas jaquetas de parka — quanto com as corridas de lambreta, anfetaminas, festas intermináveis e com as brigas dos feriados com seus rivais "rockers"; o mod das passarelas é uma colagem de referências que o faz passar até por um "hippie bem vestido", graças aos equivocados cabelos compridos e do corte "psicodélico" dos modelos que exibem essas roupas.

A primeira geração mod desapareceu justamente pelo excesso de violência. O folclore em torno das confusões causadas por aqueles moleques bem vestidos e suas lambretas cheias de espelhos retrovisores acabou atraindo tipos indesejáveis que só se importavam com as brigas e as drogas. Uma parte da turma (inclusive seus maiores ídolos, a banda The Who, que mais tarde homenagearia seu público original produzindo o filme Quadrophenia, considerado o melhor retrato da época) mergulhou de vez no movimento hippie, enquanto os que quiseram manter o espírito da turma vivo rasparam a cabeça e se tornaram os "Hard Mods" que se transformariam mais tarde nos notórios Skinheads, que existem até hoje. Mas isso é outra estória e você pode desvendá-la através da "Bíblia do Skinhead" de George Marshall, traduzida pelo escritor Glauco Mattoso e lançada esse ano pela Trama Editorial.

A moda resgatou o que? As camisas polo e as calças xadrez, mais nada. Só que muita gente, inclusive no Brasil, já havia adotado esse estilo há muito tempo, mais preocupados com a música que com as roupas, mas sem confundir referências como fizeram os estilistas e toda a imprensa dita especializada.

O MOD NO BRASIL

Apesar de nãp poder ser classificado exatamente como um movimento ou uma tribo urbana, o Brasil também possui um cenário mod, mas ao contrário do que os jornais e revistas possam sugerir, é mais uma manifestação musical do que propriamente uma tendência de moda. Os representantes nacionais desta turma apareceram bem antes deste revival atual e estão mais atrelados com a segunda geração mod surgida em 77 — dentro do movimento punk — com

Sting em seu primeiro papel no cinema, dança em Quadrophenia (no alto da página) e (acima) Mods de verdade arrebentam seus rivais Rockers num feriado bancário de 64.

o grupo inglês The Jam. Em comum tem a paixão pela música, a estética e o inconformismo típico dos anos 60, enquanto o comportamento não é nada radical, já que todos têm consciência que vivem num país tropical e subdesenvolvido. E que ficaria difícil, por exemplo, andar de terno e lambreta o tempo todo. Sem dinheiro para comprar as raras e cobiçadas scooters, os mods brasileiros têm que se contentar com alguns terninhos de brechó para usar no inverno. Quando muito usam penteados com franjinhas à la Beatles e tomam algum estimulante para agitar nas festas embaladas ao som de soul music, ska e grupos como The Who, The Kinks e The Small Faces.
Parece estranho existir no Brasil alguém interessado em um estilo surgido há mais de trinta anos nas classes operárias britânicas, que pregava a tolerância racial e o ecletismo musical aliados à elegância e ao dinamismo juvenil. Mas ao se escutar as opiniões dos poucos mods autênticos e dos demais simpatizantes do gênero, existentes no país, as razões para isto ficam mais claras.
O primeiro nome que vem a cabeça quando se toca no assunto é o do grupo Ira!. Quem troxe a influência ao quarteto paulista foi o guitarrista Edgar Scandurra, cujo gosto pessoal ficou patente até o segundo disco da banda — "Vivendo e Não Apendendo" de 86. Edgar se identifica com a ideologia mod pelo caráter sincero e juvenil do estilo. "Em uma época tão rápida, tão imediatista como a nossa, o mod consegue manter o espírito jovem e sonhador" diz ele. "Por outro lado, com mais de trinta anos é algo difícil para mim. São coisas conflitantes já que mod é a abreviatura de moderno, ao mesmo tempo que mantém valores do passado."
Em todo caso ele acha saudável o mercado ter um revival por causa da urbanidade e introspecção características dos ingleses em contraste com a ensolarada predominância americana. "é sempre interessante essa coisa de turma, de simplicidade, de elegância" e termina confessando: "O Ira! por mais cibernético que possa parecer, sempre será mod".
Há alguns anos atrás em São Paulo existia um grupo mod que tentava ser o mais refinado possível, usando cuidadosos penteados e trajando terninhos bem cortados. Seu nome era Faces e Fases e de tão legal que era acabou tendo seu baterista convidado para tocar com o próprio Edgar Scandurra, enquanto os dois integrantes remanescentes, Flávio eTelles e Sandro Garcia formaram o grupo de Rhythm & Blues The Charts. Menos radicais hoje em dia, acrescentaram à sua fórmula ingredientes de psicodelia, de folk music e até de tropicalismo. Ainda em São Paulo, existe a banda The Ultimates — atualmente em fase de reformulação —que mescla a estética mod com a energia proto-punk das garage bands americanas.
Catedráticos no assunto, os curitibanos do Relespública adotam o estilo como filosofia de vida. Para o vocalista e guitarrista Fábio Elias ser mod é tentar se manter eternamente jovem e nadar contra a maré. "Para nós o aspecto mais significativo é o musical. Não estamos preocupados com a questão da moda . Este modismo vai acabar logo, enquanto o Relespública vai continuar existindo." Também em Curitiba existe o Green Parkas (para quem não sabe, parka é um casaco que esteve em voga entre os jovens britânicos por volta de 65).
Mais ao sul encontramos em Porto Alegre o ex-Cascavelletes Flávio Basso liderando o grupo Júpiter Maçã e os Pereiras Azuis. Apesar de não ser totalmente mod, é um grupo com sonoridade típica dos anos 60 com linguagem "moderna". Júpiter, como gosta de ser chamado, considera a atitude mod como uma coisa moderna e que não remete necessariamente ao passado.
Como se vê, certos valores do passado que num momento podem parecer ultrapassados, em outro podem ser atuias. A melhor maneira de se entender a questão é conhecendo estes grupos assistindo aos seus shows, ao invés de se deixar levar pelo pequeno e fugaz mundo das passarelas.

Sérgio Barbo e Niki Nixon

(Acima) Na capa do disco, The Small Faces exibem suas novas aquisições vestuárias. Também em Quadrophenia (abaixo) Mods reunem-se com suas Scooters.

The Horde

The Horde é um game de estratégia com uma temática de horror, desenvolvido pela Crystal Dinamics para o 3DO. Conseguimos uma série de códigos secretos na Internet que só devem ser usados como último recurso, porque com eles você vai acabar o jogo rapidinho. Para entrar com qualquer um dos códigos abaixo, segure o direcional para cima e aperte ao mesmo tempo os botões A, B e a pausa.

- DB, A, DE, DE, DB, A, A, DD — Termina a fase e retorna para o castelo
- DE, A, A, B, DE, A, DD, DB — Depósito de 30.000 na sua conta no banco
- DE, A, DC, DB, B, A, A, B — Mostra o mapa completo da fase
- DD, A, DE, DE, A, DC, B — Continua o jogo depois da vila ter sido destruída
- B, DD, A, DE, DE, DB, DD, A, A, DE — Todos itens mágicos disponíveis para a venda
- B, DD, A, B — Dobra a velocidade da corrida
- B, DC, DD, DB, A, DB, DD — Invencibilidade

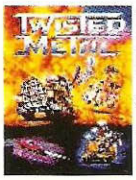
Twisted Metal

Legenda:

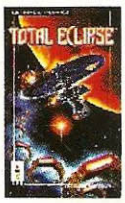
A: Botão A
B: Botão B
DB: Direcional para Baixo
DC: Direcional para Cima
DD: Direcional para a Direita
DE: Direcional para Esquerda

Total Eclipse

Total Eclipse foi um dos últimos games que a Eletronic Arts desenvolveu para o 3DO e para os PCs. Este simulador de combate aéreo tem vários códigos secretos que você pode em qualquer instante da partida.



Enquanto o nosso colaborador Luigi Carmona apronta a resenha de seu recém adqüirido Twisted Metal — a nervosa corrida de demolição do PlayStation — essas Passwords podem ir quebrando o seu galho:



Warehouse: Círculo, Triângulo, Quadrado, Círculo, Círculo
Freeway: X, Quadrado, Quadrado, Círculo, Triângulo
Park: X, Triângulo, Quadrado, Círculo, Quadrado
Cyburbia: X, Quadrado, Triângulo, Triângulo, Triângulo
Rooftop: Quadrado, Triângulo, X, Círculo, X

Códigos especiais:
Nível Secreto (mais inimigos): Quadrado, Triângulo, Círculo, Quadrado, Quadrado
Visão do Helicóptero: Círculo, Círculo, Triângulo, X

· Seleção de Nível: Deve ser feita antes do começo do jogo. Escolha Options, no menu principal e selecione *Quit/Previews.* Segure o botão X e aperte B, L, A, solte X e aperte então B, L, A, B, L, A. Escolha o nível e aperte P para começar.
· Código de Acesso: Esse código dá acesso aos demais. Durante o jogo, volte para a tela de opções, selecione *Play Game*, e aperte B, A, C, A, B, A, L, L + R, X, X. Se o crânio aparecer, os outros códigos serão ativados.
· Treinamento de Vôo: Aperte L, A, B, L, A, B, X, X, X, para voar numa área sem inimigos.
· 99 naves: Aperte o botão de Start e então: A, A, B, B, C, C, L, L, D, D e novamente o Start.

J. Best

GAME BACK

HISTÓRIA DO VIDEOGAME

Atari 2600

OK, Pong era legal (Game Back 1), você rebatia bolinhas (quadradas) de um lado para o outro, se emocionava com todas aquelas duas cores (preto e branco) e tinha um bocado de sensação para você, os amigo e a família.

— Mas e quando você cansava de Pong, que fazer?

— Nada.

— Nada?

— Pong não era um console, ou seja, não dava pra trocar cartucho. Lançado em 1976, o Atari VCS 2600, conhecido simplesmente como Atari, foi o primeiro console de videogame, ou seja, um videogame que não é um game só, mas quantos você quiser, basta trocar o cartucho. O cartucho é um chip de ROM - Read Only Memory (memória só de leitura) onde está gravado o programa do jogo. Basta trocar o cartucho para trocar de jogo.

E, além disso, cores. Só se podia ter 16 cores no Atari 2600 mas isso era muito mais do que podíamos imaginar. E música e efeitos sonoros. Não é à toa que o Atari fez as nossas cabeças. O console chegou ao Brasil alguns anos depois, por vários fabricantes que fizeram um monte de clones do console original. Clássicos como Pitfall, River Raid, Space Invaders, Pac Man, Berzerk, Defender, Missile Command, Asteroids, Frogger foram supercampeões de vendas e ocuparam as manhãs, tardes e noites de muita gente. Além dos clássicos, há centenas de jogos que nem chegaram a ser vistos no Brasil, com títulos estranhos como Sorcerer's Apprentice, Ram It, Pigs in Space, Music Machine, Pac Kong, My Way, Space Tunnel e Octopus. Será que alguém viu algum desses jogos? Enquanto o tedioso Pong não tem nenhum fã-clube, existem centenas (provavelmente milhares) de admiradores do Atari 2600, que adoram seus jogos e que trocam informações sobre como conseguir fontes, joysticks e outros acessórios para ele. Muita gente desenvolve adaptadores dos jogos do Atari 2600 para outros computadores.

O console Atari 2600 com seus "modernos" joysticks

Veja bem, não é tão absurdo assim: jogos tão simples como os do Atari 2600 têm que ser bons mesmo - eles não têm 16 milhões de cores, imagens fotorrealísticas, 16 canais de áudio, nenhum recurso que possa disfarçar a baixa qualidade de um jogo. Ou os jogos são bons mesmo, ou nada feito.

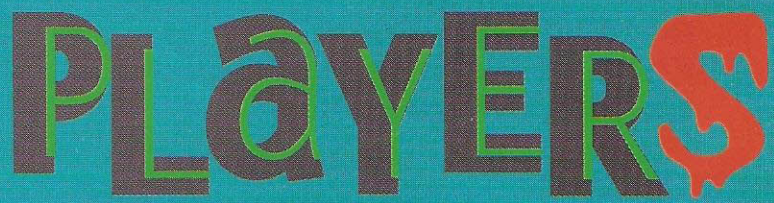
Você pode encontrar informação sobre o Atari Jaguar no endereço *http://zeus.atcon.com/jagwire/links/links.html* da Internet e ainda muitos links para lugares onde você achará informação sobre o Atari 2600 propriamente dito.

Como você pode ver, novamente a Atari está ligada aos primórdios do videogame. O nome "Atari" vem do oriental jogo "Go" - é uma maneira educada de prevenir o adversário que ele está em perigo.

Foi com os lucros de Pong (de 1973) que a Atari pôde desenvolver o Atari 2600. Em 1976 a Warner Communications comprou a Atari e manteve Nolan Bushnell, o fundador da empresa, como diretor. Depois disso ele saiu da Atari e experimentou uma porção de coisas, das quais a mais estranha foi o Pizza Time Theatre, onde se podia achar pizza, games e robôs - o negócio chegou a ter 200 lojas, mas faliu em 1983.

Editora Micelli Ltda.
Diretor Superintendente:
Vicente Francisco Bombini Micelli

Revista Players by Vini Bombini
Redação
Editores: J. Best, Niki Nixon
Arte/Produção: Robinson Mietto
Projeto Gráfico: Fábio Zimbres
Colaboradores: Marcelo Crozera, Luigi Carmona, André Luiz Lazarini, Carlos Primati. Maria Eugênia Sá, Francisco Reis, Sérgio Barbo, Luli Radfahrer
Diretora Comercial: Sonia A. Soares
Departamento Comercial: Carlos Spera Junior (011) 570-3086
Correspondência: Rua Áurea, 93 - Vila Mariana
CEP 04015-070 - Fax: (011) 570-6215 ou
E-mail: Players@amcham.com.br
Assinaturas: 0800-117529
Fotolitos: EcoDigit
Impressão: Camargo Soares
Revista Players é uma publicação mensal da Editora Micelli Ltda. As matérias assinadas não refletem necessariamente a opinião dos editores.
Distribuidora exclusiva para todo Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ



A PARTIR DE 30 DE DEZEMBRO
NA TV MANCHETE,
O SEU PROGRAMA DE GAMES

SÁBADOS
DAS 8:00 ÀS 8:30

Revista Players na Tarde Criança com Mariane

Segunda a sexta das 15:30 às 18:00

REDE RECORD

VIRTUAL PLAYERS EM CD-ROM: DEMOS JOGÁVEIS, CINEMA, MÚSICA E TUDO SOBRE VIDEO GAMES
VIRTUAL
PLAYERS
GIRA O MUNDO VIRTUAL